

Wolf Stertkamp

Sprache und Kommunikation in Online-Computerspielen

**Untersuchungen zu multimodaler
Kommunikation am Beispiel
von World of Warcraft**

Sprache und Kommunikation
in Online-Computerspielen.

Untersuchungen zu multimodaler
Kommunikation am Beispiel
von World of Warcraft

Linguistische Untersuchungen 11

Herausgegeben von Iris Bons, Gerd Fritz und Thomas Gloning




LU

LINGUISTISCHE
UNTERSUCHUNGEN

Wolf Stertkamp

Sprache und Kommunikation in Online-Computerspielen

Untersuchungen zu multimodaler
Kommunikation am Beispiel
von World of Warcraft



Schlagwörter

Multimodalität, Text-Bild-Ton-Gefüge, Medienlinguistik, internetbasierte Kommunikation, Kommunikation in Online-Computerspielen, Interaktion in virtuellen Welten, Spielersprachlichkeit, MMORPG, World of Warcraft

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.



Diese Veröffentlichung ist im Internet unter folgender Creative-Commons-Lizenz publiziert: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de>

ISBN: 978-3-944682-25-9

URL: <http://geb.uni-giessen.de/geb/volltexte/2017/13048/>

URN: urn:nbn:de:hebis:26-opus-130489

Umschlaggestaltung: Harald Schätzlein · ultraviolett.de

Zugleich: Dissertation der JLU Gießen; Tag der Disputation 20.2.2017

Inhalt

Vorwort	xi
1. Einleitung.....	1
1.1 Computerspiele in Forschung und Gesellschaft.....	3
1.2 Computerspiele und Linguistik: Forschungsstand und offene Desiderata.....	7
1.3 Erste Beobachtungen und Forschungsfragen	8
1.4 Kapitelübersicht	12
2. Methoden	17
2.1 Datenauswahl	17
2.2 Datenaufnahme.....	20
2.3 Datenaufbereitung und Datentranskription	24
2.4 Datenauswertung.....	27
2.5 Kurzüberblick über das Datenmaterial.....	30
3. Multimodale MMORPG-Kommunikation in nuce: Ein Ausblick anhand dreier Beispiele	49
3.1 Das Untersuchungsgenre „MMORPG“ kurz und knapp.....	50
3.2 Anschluss an die bestehende Forschung	52
3.2.1 Das MMORPG im Kontext der CMC-Forschung.....	52
3.2.2 Das MMORPG im Kontext der Multimodalitätsforschung	54
3.3 Drei Handlungsräume, drei Beispiele: Massively Multimodal Online Role-Playing Gaming	59
Resümee	85
4. Der Untersuchungsgegenstand „MMORPG“: Grundprinzipien und Funktionsweisen.....	87
4.1 Virtuelle Welten: Grundlagen und Begriffe.....	87
4.2 Exkurs: Zur Entstehung der virtuellen Welten.....	89

4.3	Das MMORPG der Gegenwart: Definition und Abweichungen	92
4.4	Die (virtuelle) Welt ist mein Spielplatz: Funktionen, Optionen und Restriktionen im MMORPG	98
4.4.1	Der Untersuchungsgegenstand World of Warcraft: Einige Randdaten	98
4.4.2	Erste Schritte	100
	Resümee	113
5.	Terminologische Grundierung: Zur begrifflichen Trias von Medium, Kode und Modus	115
5.1	Medien	116
5.1.1	Zum Verhältnis von Medium und Nachricht	118
5.1.2	Eine linguistische Grundfrage: Ist die Sprache ein Medium?	120
5.1.3	Plädoyer für einen materiellen Medienbegriff mit technologischer und biologischer Variante	121
5.1.4	Medienentwicklung und Medienintegration	126
5.2	Kanäle	129
5.3	Kommunikationsformen	132
5.4	Kommunikate und fortlaufende Interaktion	138
5.5	Kodes, Symbol- und Zeichensysteme	143
	Resümee	151
6.	Multimodalität: Begriffe und Modelle.....	155
6.1	Die systemisch-funktionalen Multimodalitätstheorien	158
6.2	Die Social Semiotics und die „Grammar of Visual Design“.....	160
6.3	Die Multimodal Interaction Analysis	168
6.4	Eine kulturelle Semantik: Die Transkriptivitätstheorie nach Ludwig Jäger.....	172
6.5	Der handlungstheoretische Zugang nach Hans-Jürgen Bucher: Rezeption als Interaktion.....	176
6.6	Modi als Gestaltungsmittel des Ausdrucks im pragmatischen Vollzug.....	184

6.6.1	Modi und Zeichen im terminologischen Konflikt	185
6.6.2	Modustypen.....	191
6.6.3	Kommunikativität und exogene Einflüsse	197
6.6.4	Affordanzen und Modusfunktionen	199
6.6.5	„Modi-fikation“ von Information in der Kommunikation.....	202
	Resümee	212
7.	Kommunikation im MMORPG – Merkmale und Formen.....	215
7.1	Computer-mediated communication und internetbasierte Kommunikation.....	216
7.1.1	Begriffe und Kurzüberblick	216
7.1.2	Stand der CMC-Forschung.....	218
7.2	Internetbasierte Varietäten: Perspektiven und Probleme	220
7.2.1	Gibt es „die Spielersprache“? Zum Kommunikationsstil in MMORPGs	221
7.2.2	Sprachstilistische Globalisierungstendenzen: Zum Verhältnis von englisch- und deutschsprachigen Ausdrücken im MMORPG.....	227
7.3	Kommunikationsformen und Ausdrucksressourcen im MMORPG	235
7.3.1	Der Spielchat.....	237
7.3.2	Die Spielgrafik: Die visuelle Kommunikation als Interaktionsbasis.....	301
7.3.3	Die Internettelefonie (VoIP).....	306
7.3.4	Sonderformen multimodaler Interaktion im MMORPG	312
7.3.5	Weitere Kommunikationsformen im und um das MMORPG.....	321
7.4	Sender → Spiel → Empfänger: Ein Kommunikationsmodell für MMORPGs.....	324
7.4.1	Modellgrundlagen	326
7.4.2	Ein Kommunikationsmodell für clientbasierte MMORPGs	334
7.4.3	Ein Kommunikationsmodell für World of Warcraft	335
	Resümee	341

8.	Kommunikative Handlungsschemata im MMORPG: Motivation, Interaktion, Variation	345
8.1	Die Suche nach Mitspielern für den spielinternen Handel und die Spielergruppenbildung: Zwischen Ökonomie und Kreativität	347
8.1.1	Angebote und Suchbeiträge im Kontext des virtuellen Handels	349
8.1.2	„Männlich, Stufe 90 sucht“: Beiträge zur Mitspielersuche für temporäre und langfristige Spielergruppierungen.....	374
	Resümee	405
8.2	Rollenspielkommunikation: Narration statt Ökonomie	407
8.2.1	Was für ein Theater! In der spielinternen Öffentlichkeit sichtbares Rollenspiel.....	412
8.2.2	Hinter den Kulissen: Rollenspielkommunikation abseits der spielinternen Öffentlichkeit.....	454
	Resümee	472
8.3	Raidkommunikation: Am Höhepunkt multimodaler Komplexität.....	474
8.3.1	Der Handlungstyp Raid: Kontextinformationen	475
8.3.2	Kommunikationsgrundlagen im Raid	479
8.3.3	Frisch gesagt ist halb gewonnen: Strategische Vorbereitungsgespräche in Raidgruppen	482
8.3.4	Aktionsbegleitende Kommunikation.....	565
	Resümee	614
9.	Rückblick und Schlussfolgerungen.....	617
	Desiderata	645
	Anhang 1: Übersetzungen aus dem spielersprachlichen Register	649
	Anhang 2: Ergebnisse der Online-Umfrage (WoW-OU)....	671
	Anhang 3: Abbildungsverzeichnis.....	707

Anhang 4: Tabellenverzeichnis	713
Index	719
Literaturverzeichnis	723
Internetquellen	741
Abkürzungsverzeichnis	747

Vorwort

Schon die frühen Formen der internetbasierten Kommunikation in den 1990er Jahren übten eine starke Faszination auf mich aus: Ich erinnere mich noch gut daran, wie ich mich damals manchmal stundenlang an den Personal Computer meines Vaters (und später auch an meinen eigenen) setzte, um mich mit dem zu dieser Zeit fast konkurrenzlosen *Internet Relay Chat* zu beschäftigen. Dieser ermöglichte es mir, an einer neuen Art von Kommunikation teilzuhaben. Die Anwender wurden landesweit (und sogar über die Landesgrenzen hinaus) miteinander vernetzt und hatten nun die Möglichkeit, über jedes erdenkliche Thema mit vergleichsweise großen Interessentengruppen zu kommunizieren, wobei sie den Grad ihrer Anonymität selbst bestimmen konnten.

Die Kommunikation mit dieser einfachen, aber ungewohnten Chatumgebung hatte einen eigentümlichen Charakter. Sie hatte Eigenschaften eines immateriellen *Ortes*, an dem man mit einer völlig neuen Kommunikationssituation konfrontiert wurde. Es gab keine parasprachlichen Hinweise auf den realweltlichen Gesprächspartner, und so stellte man sich die Frage, wer sich eigentlich tatsächlich hinter den oft mehr maskierenden als informativen *Nicknames* wie *ElectricAngel*, *Sebo* oder *Arisu1981* verbarg. Es bildeten sich soziale Gruppen von Kommunikationsteilnehmern, von denen sich einige scheinbar permanent in den virtuellen Gefilden des Chats aufhielten. Die meisten der Beteiligten waren Personen, die einander nie zuvor von Angesicht zu Angesicht getroffen hatten, deren Gespräche aber – vermutlich gerade durch den Schutz der Anonymität – schnell einen Privatheitsgrad erreichten, der in einer gleichartigen Gruppenkonstellation und -größe in einer face-to-face-Situation nur schwer vorstellbar gewesen wäre. In solchen Gruppen entstanden sichtbare Hierarchien: Chatmoderatoren und alteingesessene Nutzer schienen nicht nur ein übergeordnetes Rederecht zu besitzen, sondern sie bestimmten auch, wer überhaupt in welcher Gruppierung willkommen war.

Zu diesem Zeitpunkt war ich im Regelfall eher gelegentlicher Gast als etabliertes Mitglied im Chat, und so schienen mir sowohl die damals noch wenig verbreiteten sozialen Gepflogenheiten in diesem Umfeld als auch die gerade erst im Entstehen begriffenen Kommunikationsmittel zunächst sehr fremd. Die Art und Weise, in der auf textueller Basis kommuniziert werden konnte – wie Emotionen ausgedrückt und Stilmittel gewählt wurden und wie Empfängergruppen gezielt separiert wurden –, aber auch die Techniken, die man für diese Art der Kommunikation erlernen musste, das alles erschien mir damals sehr kompliziert, und ein wenig wie eine andere Welt. Gleichzeitig lud dieser neue, auf seine eigene Weise irrealer Kommunikationskontext aber auch zum Experimentieren ein. Und wie die explosive Entwicklung der internetbasierten

Kommunikationsformen bis zum heutigen Tage zeigt, galt das nicht nur für mich. Was anfangs wie eine Randerscheinung der aufkommenden digitalen Vernetzung unserer Gesellschaft wirkte, ist längst ein fester Bestandteil unserer Kommunikationsstrukturen. Der klassische Chat hat bis in die Gegenwart – bis zum Jahre 2017 – nicht ausgedient, sondern taucht in allen möglichen Varianten in der internetbasierten Kommunikation auf: in sozialen Netzwerken, auf Webseiten, als Begleitelement von Telefonieprogrammen und sogar auf Smartphones.

In den folgenden Jahren wagte ich immer wieder Ausflüge in die virtuellen Weiten der Chats und später auch in die der Internetforen. Und obwohl ich durch meine unstete Beteiligung selten wirklich in den stabilen inneren Kern einer der dortigen sozialen Gruppierungen fand und eher meinen Status als interessierter und gelegentlich begeistert involvierter Gast behielt, wurde das anfänglich befremdende Gefühl durch ein wachsendes Verständnis für diese Kommunikationsformen ersetzt. Ich erkannte, dass man nicht auf solche Weise kommunizierte, *obwohl* sich die neuen Kommunikationsstrukturen von unseren konventionellen Formen unterschieden, sondern gerade, *weil* es so war. Ich verstand auch, dass die Komplexität des chatbasierten Ausdrucks nicht bloß ein belastender Begleiteffekt dieser neuen Art der Kommunikation war, sondern ein Teil ihrer Ausdrucksvielfalt. Chatkommunikation erschien mir schließlich nicht mehr wie eine reduzierte Variante der „wahren“ face-to-face-Kommunikation, sondern wie eine vollwertige Alternative mit ganz eigenen Stärken und Schwächen.

Viele Jahre später, gegen Mitte der 2000er-Jahre, kehrte dieses Gefühl des Befremdens allerdings in einem anderen Kommunikationskontext zu mir zurück. Ich hatte mich inzwischen häufig mit den Varianten der internetbasierten Kommunikation beschäftigt und kannte mich gut mit den ihr zugrundeliegenden Prinzipien aus. Einer meiner Bekannten wusste, dass ich mich für alle möglichen Formen digitaler (Kommunikations-)Systeme interessierte, und schlug mir vor, mir das derzeit noch junge internetgebundene Massen-Mehrspieler-Computerspiel *World of Warcraft* einmal genauer anzusehen. Obwohl ich mich schon lange vor meinem ersten Kontakt mit einem Onlinechat für Computerspiele interessiert hatte – insbesondere für solche, die man zu mehreren Personen spielen konnte –, sträubte ich mich zunächst gegen diesen Gedanken. Immerhin musste man für die sog. *MMORPGs*, deren bekanntester Vertreter schon damals *World of Warcraft* war, einen monatlichen Beitrag zahlen, wozu ich für eine flüchtige Freizeitbeschäftigung nur ungerne bereit war. Schließlich ließ ich mich aber doch dazu überreden. Ich kaufte das Spiel, erstellte mir einen Probezugang, wählte mich mit einer eilig zusammengestellten Spielfigur ein und fand mich plötzlich in einer Situation wieder, die ich in diesem Kontext nicht erwartet hatte: Mehr als in jedem anderen mir bis dahin

bekannten Computerspiel nahm ich die Spielumgebung als einen *anderen Ort*, eine *andere Welt* wahr. Nicht etwa wegen der phantastischen Szenerien der virtuellen Interaktionsumgebung, die das Spiel bot – so etwas war mir bereits aus anderen Spielkontexten und aus Film und Fernsehen bekannt und konnte mich nicht mehr überraschen. Was diese Umgebung für mich zu einer befremdlichen neuen Welt machte, waren die zahllosen durch das Spiel miteinander verbundenen Medienakteure, welche das virtuelle *Azeroth* (das ist der Name dieser Spielumgebung) mit ihren Spielfiguren dicht bevölkerten und mitgestalteten. Schnell stellte ich fest, dass hier nicht immer, wie in konventionellen Computerspielen oder Filmen, ein einziger, heldenhafter Protagonist und dessen Abenteuer im Zentrum standen, sondern das *gemeinsame Spiel*, die Kooperation und nicht zuletzt die dafür notwendige Kommunikation. Ich fand hier soziale Gefüge und vor allem Ausdrucksweisen, die ich bis dato nicht kennengelernt hatte und auch nicht immer verstand – und das zum Teil im ganz wörtlichen Sinne. Man investierte viel Zeit in diese Spiele, festigte soziale Beziehungen zu seinen Mitspielern und *sprach* auch anders als in der realen Welt. Wer die „World of Warcraft“ erstmals betrat, hatte meinem Eindruck nach den Status eines Lehrlings. Man musste sich nicht nur spielerische Kompetenzen aneignen, sondern auch soziale Konventionen und einen ganz eigenen, an die Spielhandlungen gebundenen Wortschatz erlernen. Das MMORPG fügte gegenüber anderen Computerspielen eine neue, komplexe Regel in den Spielprozess ein: Wer hier den Sieg davontragen wollte, musste auch kommunizieren können. Und die Komplexität der dafür verfügbaren Kommunikationsmöglichkeiten erschien mir – ähnlich wie eine Dekade zuvor im Internet Relay Chat – zunächst als überwältigend. Man kommunizierte über einen mehrfach geteilten Spielchat, aber auch mithilfe seiner Spielfiguren und gelegentlich sogar über internetbasierte Telefonieprogramme (die schon für sich genommen noch völliges Neuland für mich waren). Diese Zusammenstellung aus verschiedensten Kommunikations- und sozialen Kontaktierungsmöglichkeiten revolutionierte meinen Begriff des „Computerspiels“ und verlieh ihm einen neuen, ernsthafteren Charakter. Nach einer Weile gewöhnte ich mich an diese neuen Kommunikationsstrukturen und ließ mich davon fesseln. Ich erlernte, wie schon zehn Jahre zuvor für die Chatkommunikation, grundlegende soziale und kommunikative Konventionen und konnte schließlich das *Fremde* in diesem Kommunikationskontext als etwas Nützliches, Hilfreiches einstufen.

Nicht allzu lange Zeit später schloss ich, in erster Linie aus zeitlichen Gründen, mit World of Warcraft ab. Erst als ich 2011 mein Linguistik-Studium beendete und mich mit wachsendem Interesse mit Aspekten multimodaler computerbasierter Kommunikation auseinandersetzte, erinnerte ich mich wieder

an diesen Eindruck des Befremdens, den die Kommunikation in diesem Spielkontext damals in mir ausgelöst hatte. Nun aber hatte ich einen neuen Blick auf die dafür verantwortlichen Phänomene gewonnen und konnte sie mit passenden Begriffen erfassen und methodisch beschreiben. Und genau das ist die Motivation, die dieser Arbeit zugrundeliegt: Nicht nur eignen sich MMORPGs wie World of Warcraft, um die Emergenz neuer Kommunikationsformen und Kommunikationsmodi im Rahmen der Entwicklung der internetbasierten Kommunikation zu beschreiben, sondern ihre Analyse kann auch dabei helfen, grundlegende Prinzipien multimodaler Kommunikation im Allgemeinen zu verstehen. Mit diesem Ziel vor Augen machte ich mich im Rahmen meines Promotionsprojektes an der Justus-Liebig-Universität in Gießen daran, die Eigenheiten der MMORPG-Kommunikation systematisch zu analysieren – ein Vorhaben, das sich schnell als umfassend und fordernd, aber auch als sehr ergiebig herausstellte. Die vorliegende Arbeit ist das Ergebnis dieser Bemühungen.

Ihre Fertigstellung wäre allerdings nicht ohne Hilfe möglich gewesen. Daher möchte mich herzlich bei den folgenden Personen bedanken:

Mein besonderer Dank gilt Prof. Dr. Helmuth Feilke, der mir nicht nur die Möglichkeit eröffnete, zu diesem spannenden und vielseitigen Thema zu promovieren, sondern auch die Fertigstellung der Arbeit mit Geduld, Vertrauen und ständigem Entgegenkommen unterstützte.

Auch möchte ich Prof. Dr. Michael Beißwenger danken, der mir durch seine freundliche Hilfsbereitschaft eine große Stütze war. Durch seine inspirierenden Gedankenanstöße, seine hilfreichen Literaturhinweise und seine großzügigen Einladungen zu Tagungen und persönlichen Gesprächen gewährte er mir tiefe Einblicke in den Forschungsbereich der internetbasierten Kommunikation, welche die Arbeit zweifellos bereicherten.

Ich danke auch meiner Familie, die mir mit ihrem unerschütterlichen Vertrauen und ihrer Fürsorglichkeit den Rücken gestärkt und mir dadurch die nötige Kraft für die langen und aufwändigen Arbeitsphasen gegeben hat.

Danken möchte ich außerdem mit besonderem Nachdruck Nicole Melanie Hasse für stundenlange gemeinsame Diskussionen auch nach langen Arbeitstagen, für wochenlanges Korrekturlesen und für ihre jahrelange und unermüdliche Unterstützung.

Für ihre Hilfe bei der Einarbeitung in den Untersuchungskontext und bei der Erhebung der Daten danke ich Thomas Backfrieder, Susanne Bartelt, Judith Eich, Stefan Krüger, Simon Pawlik, Gisela Toth, Edgar „Iggy“ und allen Mitgliedern der World of Warcraft-Gilden *Fluss der Zeit* und *Mondsucht*.

In diesem Zusammenhang möchte ich besonders bei Robin „Avanor“ Schwarze bedanken, der mir jahrelang als MMORPG-Spezialist, als World-of-Warcraft-Mentor und als guter Freund zur Seite stand.

Für seine Unterstützung bei der Einrichtung der Arbeit danke ich außerdem Andre Manuel Pietsch ganz herzlich.

Wolf Christian Stertkamp, 16.06.2017

1. Einleitung

Die vorliegende Arbeit ist ein empirischer, auf qualitativen Methoden fußender Beitrag zur aktuellen linguistischen Multimodalitätsforschung. Sie setzt sich mit einem Untersuchungsgegenstand auseinander, der zumindest in diesem Forschungsfeld noch nahezu unbekannt ist: dem sog. *MMORPG*, bzw. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (dt. frei übersetzt *Massen-Mehrspieler Online-Rollenspiel*).¹ Es handelt sich hierbei um ein Genre von Online-Computerspielen, die nicht nur ein Erfolgskonzept der gegenwärtigen elektronischen Unterhaltungsindustrie darstellen, sondern aus kommunikationstheoretischer Sicht auch komplexe Interaktions- und Kommunikationsplattformen für große Nutzerzahlen bilden. In Extremfällen werden Kommunikationsbeiträge in MMORPGs an spielinterne ‚Öffentlichkeiten‘ von mehreren hundert bis tausend Empfängern gerichtet. Neben solchen Formen spielinterner Massenkommunikation sind aber auch dialogische, meist spielprozessbegleitende Formen zwischen einzelnen Spielerinnen und Spielern² oder innerhalb kleinerer Spielergruppen gängig. Dabei steht den Medienakteuren eine große Bandbreite verschiedener Kommunikationsformen zur Verfügung, von denen aber in Abhängigkeit vom Handlungskontext und der Kommunikationsintention der Akteure nur jeweils eine Auswahl genutzt wird. Der größte Teil des Spielgeschehens findet in MMORPGs – wie in fast jedem anderen modernen Computerspiel auch – auf visueller, oder genauer gesagt: auf grafischer Ebene statt. Hier wird den Spielern eine gemeinsame virtuelle Spielumgebung³ zur Verfügung gestellt, in der sie sich mittels ihrer Spielfigur, bzw. ihres *Avatars*, der gewissermaßen ihr digitales Alter Ego darstellt, frei bewegen und miteinander interagieren können. Diese nichtsprachliche visuelle Ebene wird nach Bedarf um textuelle und auditive Kommunikationskomponenten ergänzt (s.u.). Innerhalb ein- und derselben Interaktionsumgebung haben sich auf dieser Basis variantenreiche sprachliche, sprachbegleitende und nichtsprachliche Kommunikationsmodi (gemeint sind zunächst vereinfacht

¹ Für ausführliche Erläuterungen zu den grundlegenden Eigenschaften des Untersuchungsgegenstandes vgl. KAPITEL 4.

² Ich bediene mich im Folgenden aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit des generischen Maskulinums. Es sind damit aber immer sowohl weibliche, als auch männliche Vertreter der bezeichneten Gruppe gemeint – es sei denn, ich nehme dahingehend explizit Konkretisierungen vor.

³ Zum Begriff der *virtuellen Spielumgebungen*, bzw. der *virtuellen Welten* vgl. KAPITEL 4.1.

gesagt *Mittel der Kommunikation*⁴) und Moduskombinationen in der Spielerkommunikation etabliert. Im Resultat entstehen Kommunikationsgefüge⁵, die als hochgradig *multimodal* bezeichnet werden können und die den Untersuchungsgegenstand für die Linguistik und die Multimodalitätsforschung interessant machen.

Während einige Phänomene aus der MMORPG-Spielerkommunikation mit bekannten Erscheinungen aus der internetbasierten Kommunikation vergleichbar sind (vgl. KAPITEL 7.1 bis 7.3), scheinen andere (nach dem bisherigen Wissensstand) exklusiv zur MMORPG-Kommunikation zu gehören. Der Untersuchungsgegenstand eignet sich daher, um zu zeigen, wann in Abhängigkeit von den Bedürfnissen der Kommunizierenden auf gemeinhin verbreitete Kommunikationsmodi zugegriffen wird, und an welcher Stelle diese Modi zur Realisierung eines Kommunikationsvorhabens in einem spezifischen Kommunikationskontext erweitert (bzw. um andere Modi ergänzt), umgewandelt oder ersetzt werden.

Ein Grundanliegen dieser Studie ist es, zentrale Modi und Moduskombinationen der Spielerkommunikation ausfindig zu machen und auf ihre kommunikative Wirkung und Funktion hin zu analysieren. Dabei wird aber nicht blind auf bestehende Zugänge der Multimodalitätsforschung zugegriffen, sondern auch für eine Erweiterung gängiger Perspektiven argumentiert. Unter anderem wird die Relevanz zunächst marginal erscheinender Eigenschaften von Kommunikationsmodi – ihrer *assoziativen Prägungen* – diskutiert, die in der Multimodalitätsforschung bei der Suche nach dem konkret Zeichenhaften häufig ignoriert werden. Diese Relevanz soll anhand der Analyse der in der Linguistik bisher noch kaum untersuchten MMORPG-Kommunikationsdaten überprüft werden.

Zuvor möchte ich allerdings den Forschungsbereich abstecken und die Stellung und Relevanz von Computerspielen als Forschungsgegenstand ansprechen. Erst dann gehe ich zur Formulierung konkreter Grundannahmen und Forschungsfragen über.

⁴ Der Begriff der *Kommunikationsmodi* nimmt in dieser Arbeit eine zentrale Stellung ein und wird in KAPITEL 6 umfassend diskutiert.

⁵ Hierbei beziehe ich mich auf einen Begriff nach STERTKAMP/SCHÜLER 2014: 313. *Multimodale Gefüge* besitzen im Gegensatz zu *multimodalen Angeboten* (vgl. z.B. BUCHER/SCHUMACHER 2012) nicht den Charakter eines abgeschlossenen Produktes, sondern können (bzw. müssen) im Einsatz dynamisch verändert und gestaltet werden. Diese Unterscheidung drückt eine wesentliche Besonderheit der computer- bzw. videospiegelbasierten Kommunikation aus, denn „Videospiele werden eben nicht *gesehen*, sie werden *gespielt* und benötigen spielerseitige Aktionen, um sich überhaupt zu konstituieren und materiell zu entfalten.“ (EICHNER 2005: 475).

1.1 Computerspiele in Forschung und Gesellschaft

An einer Erkenntnis führt inzwischen kein Weg mehr vorbei: Computerspiele sind im Zeitalter von Tabletcomputer, Smartphone und Laptop ein Teil unserer Kultur. Sie prägen und formen unsere Gesellschaft: Wo wir uns auch umsehen, erblicken wir spielende Menschen – seien es Kinder und Jugendliche, die in Bus und Bahn (und manchmal auch im Geheimen unter den Schulbänken) virtuelle Gefechte austragen, Büroangestellte, die sich in einer ruhigen Minute eine Runde „Candy Crush Saga“⁶ gönnen, oder ganze Menschenmengen, die gemeinsam mit ihren Smartphones durch die Straßen ziehen, um ihre persönliche Taschenmonster-Sammlung in „Pokémon GO“⁷ zu erweitern. Und diese öffentlich sichtbaren Varianten sind nur die Spitze des Eisbergs: Erfolgreiche Computerspiele spielen aus wirtschaftlicher Sicht in westlichen Gesellschaften eine vergleichbar große Rolle wie Hollywood-Blockbuster in der Filmindustrie (vgl. EICHNER 2005: 474). Das Repertoire der Computerspiele-Industrie deckt ein breites Feld verschiedener Genres ab, die Spiele mit z.T. extrem hohem Realitätsanspruch hervorbringen – angefangen bei einfachen Geschicklichkeits- und Denkspielen, über Party- und Bewegungsspiele (z.B. digitales Karaoke oder Tanzspiele), Sport- und Rennspiele, Actionspiele (zu denen die in der medialen Öffentlichkeit weithin kritisierten *Egoshoooter* oder die ebenfalls wegen ihres hohen Gewaltgrades umstrittenen *Beat 'em ups*/Prügelspiele zählen), Berufs- oder Datingsimulationen, komplexe Strategiespiele, Horrorspiele, Science-Fiction- und Fantasy-Rollenspiele (zum Rollenspiel-Begriff vgl. KAPITEL 4), bis hin zu ihren oft noch ausgeklügelteren internetbasierten Mehrspielervarianten. Viele solcher Spiele erzählen eine Geschichte, deren Umfang im Rahmen der meist zwei- oder sogar dreistelligen Spieldauer weit über die Möglichkeiten klassischer Hollywood-Filme hinausgeht.

Mit dieser Genrevielfalt und dem großen narrativen Spielraum werden – sicherlich nicht ohne wechselseitige Beeinflussung – alle Themen und Szenarien abgedeckt, die auch in der Filmindustrie zum Tragen kommen. Dabei

⁶ „Candy Crush Saga“ ist ein im April 2012 von *Activision* veröffentlichtes Geschicklichkeitsspiel. Es wird beispielweise über das soziale Netzwerk *Facebook* zur Verfügung gestellt, wo es als eines der erfolgreichsten digitalen Spiele gilt (vgl. <http://candycrushsaga.com/en/> und <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2324228/Candy-Crush-Saga-overtakes-Angry-Birds-WORLDS-popular-game.html>, letzter Zugriff: 01.06.2017).

⁷ „Pokémon GO“ ist eine im Juli 2016 von *Nintendo* und *The Pokémon Company* veröffentlichte Smartphone-Applikation, welche das Einfangen, Sammeln und Trainieren virtueller Monster („Pokémon“) in einem realweltlichen Interaktionsumfeld erlaubt (vgl. <http://www.pokemon.com/de/pokemon-videospiele/pokemon-go/>, letzter Zugriff: 01.06.17).

überführen Computerspiele den Spieler in eine interaktive Ebene, wodurch dieser nicht mehr nur bloßer Beobachter ist, sondern sich direkt an der Entwicklung der erzählten Geschichte beteiligen und als Akteur in sie *eintauchen* kann.⁸ Der Spieler kann dadurch also *selbst* als Drachentöter, als Manager einer Fußballmannschaft oder sogar als Antagonist einer Kriminalgeschichte agieren.

Durch Computerspiele können demzufolge die Bedürfnisse sehr unterschiedlicher Zielgruppen bedient werden, was sicherlich einer der Gründe ist, aus denen der durchschnittliche Spieler der Gegenwart (der sich aufgrund der besagten Spielevielfalt allerdings kaum zuverlässig bestimmen lässt) nicht etwa der einem veralteten Stereotyp der 1990er Jahre entsprungene ‚jugendliche Zocker‘ ist, sondern eine erwachsene Person von etwa zwanzig bis dreißig Lebensjahren.⁹ Bei der *Gamer*-Szene handelt es sich außerdem keineswegs um

⁸ Das ‚Eintauchen‘ in eine virtuelle Welt wird in der Computerspielforschung unter dem Begriff der *Immersion* gefasst. Vereinfachend gesagt ist sie das als authentisch oder sogar real empfundene Erleben der Spielwelt und der gespielten Geschichte, was gleichzeitig mit der Ausblendung der Realität einhergeht (vgl. z.B. EICHNER 2005: 478). Der Begriff ist in der Spielforschung allerdings uneindeutig und vor allem in Bezug auf den verwandten *Flow*-Begriff klärungsbedürftig (vgl. MOSEL 2015, MOSEL 2009: 170, SCHWEINITZ 2006). Im Kontext der Arbeit wird aber aus Gründen der Entkomplizierung mit dem obigen Hinweis auf etwaige begriffliche Überschneidungen vom vereinfachenden Zugang ausgegangen.

⁹ Vgl. zum Durchschnittsalter von Videospielern in Deutschland z.B. <http://www.pcgames.de/Studie-Thema-208650/News/Gaming-Studien-Jeder-Dritte-Deutsche-ist-ein-Spieler-Durchschnittsalter-liegt-bei-31-Jahren-841769/> (letzter Zugriff: 01.06.17).

Der dieser Studie zugrundeliegenden Online-Umfrage WoW-OU (vgl. KAPITEL 2 und ANHANG 2) zufolge liegt das Durchschnittsalter der hier zentral beobachteten MMORPG-Spieler bei 25,77 Lebensjahren (N=372), wobei das niedrigste angegebene Alter bei 14 Jahren liegt, und das höchste bei 68 Jahren. Der „typische“ Spieler besitzt der Umfrage zufolge außerdem entweder die allgemeine Hochschulreife (55,9%) oder einen Universitätsabschluss (23,4%). Nur ein vergleichsweise kleiner Teil der Spieler besitzt einen Realschulabschluss (14,0%) oder einen Hauptschulabschluss (2,7%). Die Mehrheit der Befragten (52,2%) befindet sich im Studium. Etwa ein Viertel (26,6%) ist berufstätig, während sich nur wenige Probanden in der Schulausbildung (3,8%) oder in der Ausbildung (5,4%) befinden (was in Anbetracht des Altersdurchschnittes wenig überraschend ist). Für weitere Details vgl. ANHANG 2.

eine reine Männerdomäne: Weibliche Spieler machen einen signifikanten Anteil der Spielergemeinschaft aus, wenngleich sich diese offenbar seltener auch selbst als *Gamer* bezeichnen.¹⁰

Spätestens um die Jahrtausendwende wurde der massive Einfluss der Computerspiele auf unsere Gesellschaft immer offensichtlicher (vgl. EICHNER 2005: 474), weshalb der in der Film- und Spielforschung weitreichende Anerkennung genießende Medienwissenschaftler JENKINS einen entsprechenden Appell an Gesellschaft und Forschung formulierte: „*Video games*¹¹ *shape our culture. It's time we took them seriously.*“ (JENKINS 2000: 117).¹²

Während sich die gesellschaftliche *Relevanz* der Computerspiele seither mit zunehmender Klarheit herauskristallisierte, stand es um ihre *Akzeptanz* sowohl in der medialen Öffentlichkeit, als auch in der Forschung noch bis vor wenigen Jahren schlechter: Computerspiele hatten seit ihrer Entstehung in den 1950er Jahren und ihrem Einzug in die Spielhallen und Privathaushalte ab 1972/74¹³

¹⁰ Vgl. zur Verteilung und Selbsteinschätzung von Spielern im Allgemeinen z.B. <https://www.wired.de/collection/life/studie-frauen-zocken-genauso-viele-video-spiele-wie-maenner> (letzter Zugriff: 20.07.16) und <http://www.spiegel.de/netzwelt/gadgets/gfk-studie-knapp-die-haelfte-der-gamer-ist-weiblich-a-777009.html> (letzter Zugriff 01.06.17). Der für diese Studie durchgeführten Online-Umfrage (WoW-OU) zufolge beträgt der weibliche Anteil der MMORPG-Spielergemeinschaft 31,5% (N=372).

¹¹ Umgangssprachlich bezeichnet das *Videospiel* eher spielkonsolenbasierte Unterhaltungssoftware (d.h. solche elektronischen Spiele, die nicht über einen Personal Computer, sondern an einem TV-Gerät abgespielt werden), während das *Computerspiel* die durch die Anwendung auf dem MultimediuM Computer flexibler konfigurierbare Variante bezeichnet. Während eine solche Unterscheidung aus Perspektive der medialen Rahmung (Einfachheit vs. Komplexität) diskussionswürdig ist, bleibt JENKINS Aussage für den Erstzugang zur wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit interaktiver elektronischer Unterhaltungssoftware für beide Typen grundlegend zutreffend.

¹² Die wachsende kulturelle und gesellschaftliche Bedeutung von Computerspielen lässt sich auch aus zwei wiederholt vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest durchgeführten Studien zum Mediengebrauch von Kindern und Jugendlichen herauslesen. Sowohl in der KIM-Studie („*Kinder + Medien, Computer + Internet*“, betrifft Kinder von 6-13 Lebensjahren), als auch in der JIM-Studie („*Jugend, Information, (Multi-) Media*“, betrifft Jugendliche von 12-19 Lebensjahren) wird nicht nur ein zunehmender Gebrauch internetfähiger technologischer Medien diagnostiziert, sondern es werden inzwischen auch Daten zu Computerspielgewohnheiten ausgewertet. Diesen zufolge spielen in den befragten Haushalten 23% der Kinder (vgl. KIM-Studie 2014: 71) und bis zu 91% der Jugendlichen (vgl. JIM-Studie 2015: 57) zumindest gelegentlich digitale Spiele.

¹³ Vgl. zur Entstehung der Videospiele <http://www.pong-story.com/intro.htm> (letzter Zugriff: 01.06.17).

wegen ihrer hedonistischen Natur einen schlechten Ruf und waren über Jahrzehnte als unangesehene und sogar schädliche Freizeitbeschäftigung stigmatisiert. Sie gerieten in dieser Zeit, zunächst noch wenig fundiert, vor allem als soziokulturelle Gefahrenquelle ins Zentrum medialer und wissenschaftlicher Aufmerksamkeit und wurden als solche u.a. für Konzentrationsstörungen, psychische Schädigungen, Suchtentwicklung, Realitätsverlust und in letzter Konsequenz sogar für ganz reale Gewalttaten verantwortlich gemacht (vgl. DITTMAYER 2014) – eine Perspektive, die in der medialen Berichterstattung schließlich den Begriff des *Killerspiels* prägte (vgl. ebd., MOSEL/WALDSCHMIDT 2010). Mit diesen Punkten sind auch durchaus ernstzunehmende Problemfelder beim Umgang mit Computerspielen angesprochen, für die noch immer aktueller Klärungsbedarf besteht, denn Computerspiele thematisieren u.A. Gewalt, Sex und Drogenkonsum auf mittlerweile z.T. hochrealistischen Darstellungsebenen in alternativen (virtuellen) Welten (vgl. zum Begriff KAPITEL 4.1), in denen die Nutzer frei von realweltlichen Konsequenzen ethisch-moralische Grenzen versuchsweise überschreiten können. Eine gängige Befürchtung von Kritikern ist noch heute die eskalationsartige Rückspiegelung solchen Verhaltens auf das wirkliche Leben (vgl. z.B. SPITZER 2007¹⁴). Inzwischen setzen sich Medienwirkungsforschung, Psychologie, Ethik und andere Forschungsausrichtungen differenziert und auf empirischer Basis mit derlei Aspekten auseinander (z.B. FRITZ/FEHR 2005 zur virtuellen Gewalt, SICART 2009 zum ethischen Handeln in Computerspielen, REHBEIN/KLEIMANN/MÖBLE 2009 zum Suchtpotenzial von Computerspielen für Kinder und Jugendliche), bleiben sich im Resultat aber noch häufig uneinig.

Allerdings beleuchten diese spielkritischen Perspektiven auch nur einen Teil des großen Ganzen. Eine unvoreingenommene Betrachtung zeigt, dass der Forschungsgegenstand *Computerspiel* keineswegs nur Gefahren für eine ihnen hilflos verfallene Gesellschaft birgt, sondern auch voller Potenziale steckt. In der neueren Forschung festigte sich diese optimistischere Perspektive, was die Ausweitung der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Computerspielen auf Forschungsbereiche abseits der spielkritischen Perspektiven zur Folge hatte. So wurden bspw. Arbeiten zu grundlegenden Abläufen und Mechanismen von Computerspielen (vgl. z.B. FILECCIA 2003, JUUL 2005), zum Game-Design (z.B. ROUSE 2005), zum Spielerverhalten und kontexttypischen Spielroutinen (z.B. MÜLLER 2008), zur Narration in Computerspielen (MOSEL 2011), zum Einsatz von Computerspielen in der Lehre (z.B. KOUBEK/MOSEL/WERNING 2013 zur *Gamification* von konventionellen Lehrmitteln und FREYERMUTH/GOTTO/WALLENFELS 2013 zu eigens für Lehrzwe-

¹⁴ Vgl. als kritische Gegenstimme aber auch DITTMAYER 2014: 70ff.

cke entwickelten *Serious Games*) und zur Darstellung von historischen Ereignissen in Computerspielen (HEINZE 2012) publiziert. Es hat sich außerdem im englischsprachigen Raum ein disziplinübergreifender, aber nach wissenschaftlicher Autonomie strebender Forschungsbereich der *Game Studies* entwickelt¹⁵, welcher inzwischen auch in der deutschen Forschung und Lehre Fuß fasst.¹⁶

1.2 Computerspiele und Linguistik: Forschungsstand und offene Desiderata

Die Linguistik hat sich bisher nur in Ansätzen mit dem Untersuchungsgegenstand *Computerspiel* auseinandergesetzt, obwohl vereinzelte Studien zur (Online-)Spielforschung, etwa zu soziolinguistischen oder pragmatischen Aspekten, vor allem im englisch-, aber seltener auch im deutschsprachigen Raum zu finden sind (z.B. DIEKMANN SHENKE/LOHOFF 2012, COLLISTER 2014, COLLISTER 2008, PALMER 2010, THORNE/FISHER/LU 2012, RUSAW 2011). Zunächst mag die lückenhafte linguistische Forschung zu Computerspielen womöglich überraschend erscheinen, denn schon bei einem flüchtigen Blick auf die Kommunikation durch und mit Computerspielen lässt sich eine große Zahl an linguistisch interessanten Phänomenen auffinden – die der Linguistik auch nicht verborgen geblieben sind (vgl. z.B. SCHLOBINSKI 2012). Allerdings erweisen sich die Zugänglichkeit und Lesbarkeit entsprechender Daten als methodisch schwierig (vgl. EICHNER 2005: 474f), weswegen ohne ein aufwändiges Forschungsdesign nur an der Oberfläche solcher Untersuchungsgegenstände gekratzt werden kann.

Damit bleiben wichtige Desiderata offen, denn vor allem die internetbasierten Mehrspieler-Spiele, und allen voran die in dieser Arbeit thematisierten MMORPGs, bieten vielversprechende Anknüpfungsmöglichkeiten für die Linguistik. Dazu gehört z.B. die klassische Forschungsfrage nach der Emergenz sprachlicher Register in dem spezifischen und noch relativ jungen Kommunikationskontext. Vor allem werden aber durch die mediale Basis der

¹⁵ Einen einschlägigen Überblick über den Forschungsbereich liefert die Zeitschriftenreihe *Game Studies: the international journal of computer game research* (vgl. <http://gamestudies.org/1402>, letzter Zugriff: 01.06.17). Eine Übersicht über die Themenbereiche der Game Studies gibt der *Routledge Companion To Video game Studies* (WOLF/PERRON 2014).

¹⁶ Für weiterführende Informationen zu den deutschsprachigen Game Studies vgl. z.B. <http://www.donau-uni.ac.at/de/studium/gamestudies/> und <https://dbs-lin.ruhr-uni-bochum.de/igs/> (letzter Zugriff: 01.06.17).

MMORPGs unterschiedliche Interaktionsräume eröffnet, in denen verschiedene spielbezogene Kommunikationshandlungen vollzogen werden, die sich im weiten pragmatischen Spektrum zwischen der Produktion sprach- und ausdrucksökonomischer Beiträge und der (tendenziell gegenläufigen) Ästhetisierung des Ausdrucks bewegen. Hieran lässt sich vor allem der Zusammenhang zwischen multimodaler Ausdrucksgestaltung und kommunikativem Effekt besonders gut untersuchen.

Die nachfolgende Analyse von Formen der onlinespielbasierten Kommunikation ist auch eine Reaktion auf offene Desiderata aus der CMC- (*computer mediated communication*) bzw. IBK- (*internetbasierte Kommunikation*) Forschung.¹⁷ So decken bspw. HERRING et al. (2013b) einen Bedarf an Forschungsarbeiten zur multimodalen Kommunikation (Text, Grafik, Stimmbeiträge) in digitalen Spielumgebungen im nicht-englischsprachigen Raum auf (vgl. HERRING et al. 2013b: 23). ANDROUTSOPOULOS thematisiert schon früher ein ähnliches Desiderat über einen anderen Zugang: Er verlangt nach der Analyse von „netztypischen Ausdrucksressourcen“ spezifischer Online-Gemeinschaften (ANDROUTSOPOULOS 2003: 193), zu denen auch die Online-Spielergemeinschaften, oder genauer: die MMORPG-Spieler und deren Subgruppierungen gezählt werden müssen.¹⁸

1.3 Erste Beobachtungen und Forschungsfragen

Mit dieser Arbeit möchte ich einen Beitrag zur Schließung der o.g. Forschungslücken leisten, indem ich zunächst eine umfassende Gegenstandsbeschreibung des seit Jahren weltweit erfolgreichsten MMORPGs *World of Warcraft*¹⁹ vornehme, um anschließend mithilfe eines Mehrmethodenzuganges eine qualitative Analyse der dort in unterschiedlichen Handlungskontexten verwendeten multimodalen Ausdrucksressourcen durchzuführen.

Hierbei werde ich mich vornehmlich auf die kommunikationsrelevanten Aspekte konzentrieren. Das bedeutet, dass konkrete inhaltliche Gesichtspunkte des Spiels (die erzählte Geschichte, die Hintergründe zur virtuellen

¹⁷ Zur Klärung der Begriffe CMC und IBK siehe KAPITEL 7.

¹⁸ Für ANDROUTSOPOULOS sind diese Ressourcen Ausdruck des gemeinschaftstypischen *sozialen Stils* (ebd. 178ff., hier bevorzugt: *Kommunikationsstil*), womit sowohl sprachliche, als auch sprachbegleitende Elemente der Kommunikation und für die Gemeinschaft typische Handlungsprozeduren erfasst werden sollen (vgl. auch KAPITEL 7.2).

¹⁹ Für weiterführende Informationen zu MMORPGs vgl. KAPITEL 4. Zur besonderen Eignung von *World of Warcraft* als Untersuchungsgegenstand vgl. KAPITEL 4.3.1.

Welt usw.) nur so weit erläutert werden, wie es für die kontextsensible Kommunikations- und Ausdrucksanalyse förderlich ist. Für weiterführende spielbezogene Informationen werden allerdings an passender Stelle Verweise auf informative Internetquellen gegeben.²⁰

Die Tatsache, dass es sich bei dem Untersuchungsgegenstand zunächst um eine Unterhaltungssoftware handelt, darf m.E. nicht zu der falschen Annahme führen, dass die Kommunikation eine nebensächliche Rolle in der Spielerinteraktion einnehmen würde: Zwar stehen die eigentlichen Spielhandlungen und die Spielabläufe für die Medienakteure fast immer im Zentrum der Aufmerksamkeit, während die Kommunikation eine notwendige (wenn auch in aller Regel willkommene) Begleithandlung ist, aber im Umkehrschluss kann ein MMORPG ohne ausreichende Kommunikation zwischen den Spielern kaum erfolgreich gespielt werden, weil zentrale spielbezogene Handlungen wie bspw. die Spielergruppenbildung, die Gruppenkoordination und virtuelle Transaktionen zwischen Spielern ohne sie nicht möglich wären.

Gleichzeitig kann die Kommunikation den Spielfluss allerdings auch stören: Einige Handlungsräume im Spiel lassen nur sehr enge Zeitfenster zur Produktion eines Kommunikationsbeitrags zu, und eine längere Texteingabe zur falschen Zeit kann unter unglücklichen Umständen sogar im (dort lediglich temporären) ‚Tod‘ der Spielfigur (bzw. des *Avatars*) enden. Aus diesem Grunde müssen Spieler eine stets vom aktuellen Handlungsraum abhängige Balance zwischen spielerischer Effizienz und kommunikativer Ökonomie finden. Sprache und Kommunikation nehmen in MMORPGs also eine tragende Rolle ein, da sie für Sieg oder Niederlage im Spiel mitverantwortlich sind.

Das MMORPG bietet für die Kommunikation standardmäßig mindestens zwei übergeordnete Kommunikationsformen²¹ an: Den textbasierten *Spielchat*, welcher hauptsächlich sprachbasierte Kommunikationsmodi liefert, und die *Spielgrafik*, welche Mittel nichtsprachlicher, bzw. sprachbegleitender Kommunikation stellt. Eine dritte, technisch optionale, aber in bestimmten Spielkontexten trotzdem obligatorische Kommunikationsform ist das sog. *VoIP (Voice over Internet Protocol)*, eine serverbasierte Internettelefonie, welche in erster Linie Modi sprechsprachlicher Kommunikation liefert. Während

²⁰ Die oben angesprochenen spielkritischen Gesichtspunkte werden in der Analyse nicht zentral thematisiert, weil sie m.E. in keinem direkten Zusammenhang mit dem Forschungsinteresse dieser Arbeit stehen, sondern einen anderen Bereich der Spieelforschung abdecken. Allerdings wirft die Arbeit Licht auf einen positiveren Aspekt der Mehrspieler-Computerspiele, der sonst von der spielkritischen Perspektive womöglich überschattet wird. Denn MMORPGs erlauben den Medienakteuren die Bildung von stabilen sozialen Gruppierungen und liefern vielseitige Möglichkeiten zum produktiven und kreativen Umgang mit den in ihnen zur Verfügung stehenden Ausdrucksressourcen.

²¹ Zum Begriff der Kommunikationsformen vgl. KAPITEL 5.3.

des Spielverlaufes werden diese Kommunikationsformen nicht nur separat, sondern auch und vor allem kombiniert eingesetzt, wodurch ganz unterschiedliche (und dynamisch von den Akteuren an die Kommunikationsbedingungen anpassbare) multimodale Kompositionen produziert werden können.

Weil die Spieler in diesem Kommunikationskontext jederzeit mit verschiedenen modalen Ausdrucksvarianten auf die Impulse der Spielsituationen und auf die Beiträge anderer Spieler reagieren können, handelt es sich bei den zu analysierenden Daten nicht (nur) um produktförmige multimodale *Kommunikate* (welche sich in der Multimodalitätsforschung im Allgemeinen großer Beliebtheit erfreuen, vgl. z.B. KAPITEL 6.1 und 6.5), sondern um komplexe und dynamische Kommunikationsstrukturen, bzw. *Multimodale Gefüge* (vgl. STERTKAMP/SCHÜLER 2014).

Mit dieser Perspektive auf den Untersuchungsgegenstand gehe ich bei meinem Analysevorhaben von den folgenden, auf einer ersten Sichtung des Datenmaterials beruhenden Beobachtungen und Grundannahmen aus:

- A) *Die MMORPG-Spielerkommunikation ist durch einen ihr eigenen Kommunikationsstil²² geprägt, zu dem auch ein genretypisches Register gehört.*
- B) *Der Kommunikationsstil in MMORPGs setzt sich aus Teilstilen zusammen, die zumindest streckenweise über unterschiedliche Eigenschaften und Merkmale (bzw. Modi) beschrieben werden können. Es besteht ein Zusammenhang zwischen den jeweiligen Merkmalen des Kommunikationsstils und den im Spiel vollzogenen Interaktionshandlungen.*
- C) *Hinsichtlich einiger Merkmale decken sich die Ausdrucksressourcen des Kommunikationsstils in der MMORPG-Kommunikation mit den Ausdrucksressourcen anderer Bereiche der internetbasierten Kommunikation. Es sind aber im Vergleich zu bekannteren Formen der internetbasierten Kommunikation auch wesentliche Unterschiede zu erkennen, weshalb die Analyse der MMORPG-Kommunikation und die Erschließung der dabei verwendeten Kommunikationsmittel helfen können, den Forschungsbereich der internetbasierten Kommunikation konkreter abzustecken.*
- D) *Die Ausdrucksressourcen (bzw. Modi) des MMORPG-typischen Kommunikationsstils umfassen neben konkret sprachlichen (morphologischen, lexikalischen, syntaktischen) Anteilen ferner auch sprachbegleitende, bzw. nichtsprachliche Anteile.*

²² Gemeint ist hiermit der nicht nur sprachliche Ressourcen umfassende Kommunikationsstil einer sozialen Gruppierung – in diesem Falle der Spielergemeinschaft (s.o., vgl. KAPITEL 7.2).

Die daraus resultierenden multimodalen Kompositionen erfüllen konkrete kommunikative Funktionen, die sich an Beispielen herleiten und benennen lassen.

Obwohl sich diese Punkte schon bei oberflächlicher Betrachtung deutlich im vorliegenden Datenmaterial abzeichnen, möchte ich sie am Ende der Arbeit noch einmal aufgreifen und in Bezug auf die dann durchgeführten Analysen neu diskutieren. Auf ihrer Basis stelle ich außerdem folgende Forschungsfragen, die mit der späteren Analyse beantwortet werden sollen:

- 1) *Welchen Einfluss haben die im MMORPG vom Medienakteur ausgeführten spielbezogenen Handlungen und die damit verbundenen Kommunikationsintentionen auf die multimodale Gestaltung der Kommunikation?*
- 2) *Welche sprachlichen und nichtsprachlichen Modi sind typisch für die Kommunikation in den ausgewählten MMORPG-Handlungskontexten? Nach welchen Kriterien werden diese Modi ausgewählt und welchen Effekt (bzw.: welche Funktion) haben die konkreten Kommunikationsmodi im jeweiligen Handlungskontext?*
- 3) *Welcher Zusammenhang besteht zwischen sprachlichen und nichtsprachlichen Modi in der MMORPG-Kommunikation in den jeweils untersuchten Handlungskontexten?*
- 4) *Inwiefern tragen sprachbegleitende und nichtsprachliche Modi in der MMORPG-Kommunikation eine „Bedeutung“? Kann es eine „Grammatik des Multimodalen“ geben?*

Um diese Fragen beantworten zu können, müssen zunächst eine adäquate Methodik gewählt und die theoretischen Grundlagen geklärt werden. Anschließend wird eine empirische Analyse durchgeführt, deren Ergebnisse schließlich zur Beantwortung der Forschungsfragen führen sollen. Dabei wird der Fokus auf die sprachlichen, sprachbegleitenden und nichtsprachlichen Kommunikations- bzw. Interaktionsmodi und ihre pragmatische Integration und Funktion in der Kommunikation gelegt. Es ist *nicht* Ziel dieser Arbeit, eine Art *Lexikon* des (World-of-Warcraft-)MMORPG-Registers aufzustellen, wenngleich der Versuch aufgrund der auffälligen spieler sprachlichen Merkmale verlockend sein mag. Zwar werden an mehreren Stellen der Arbeit Übersetzungen zu den verwendeten spieler sprachlichen Ausdrücken geliefert (eine Liste aller Übersetzungen findet sich in ANHANG 1), diese dienen aber vornehmlich der inhaltlichen Verständnissicherung bei der Analyse und nicht der Bildung eines „MMORPG-Wörterbuches“. Ein vollständiges spieler sprachliches Lexikon wäre aufgrund der Wandelbarkeit und Spielabhängigkeit vieler Registerausdrücke m.E. auch nur wenig gewinnbringend für Linguistik und Multimodali-

tätsforschung, da es lediglich eine (wenn auch womöglich recht beeindruckende) Momentaufnahme des World-of-Warcraft-typischen spieler sprachlichen Ausdrucksrepertoires wäre. Ich halte daher die Analyse der das Register prägenden Kommunikationshandlungen und der diesen Handlungen zugrundeliegenden Prinzipien für den fruchtbareren und nachhaltigeren Zugang zum Datenmaterial.

Bevor ich nun zur Erläuterung des methodischen Vorgehens übergehen möchte, folgt zunächst eine Kapitelübersicht für die vorliegende Arbeit.

1.4 Kapitelübersicht

In KAPITEL 1 wurden zunächst das Kernanliegen der Studie, die Stellung des Computerspiels in der Forschung (KAPITEL 1.1) und die Anknüpfungsmöglichkeiten der Computerspielforschung an die Linguistik (KAPITEL 1.2) dargestellt. Im Anschluss wurden erste Beobachtungen und Grundannahmen sowie darauf beruhende Forschungsfragen formuliert, welche die multimodalen (sprachlichen, sprachbegleitenden und nichtsprachlichen) Kommunikationsmittel des MMORPG-typischen spieler sprachlichen Registers, bzw. des *Kommunikationsstils* der Spielergemeinschaft thematisieren (KAPITEL 1.3).

In KAPITEL 2 werden der methodische Zugang und das der Studie zugrundeliegende Datenmaterial vorgestellt. Hierbei wird zunächst die Auswahl der für die Analysen herangezogenen Datentypen begründet (KAPITEL 2.1). Anschließend werden die Planung und die Durchführung der Datenaufnahme besprochen (KAPITEL 2.2). Danach wird das Vorgehen bei der Datenaufbereitung und -transkription thematisiert (KAPITEL 2.3). Im darauf folgenden Abschnitt wird das qualitative Vorgehen bei der Datenauswertung angesprochen. Im abschließenden Teil des Kapitels werden Transkriptionsbeispiele zu den verschiedenen Datentypen geliefert und knapp erläutert (KAPITEL 2.5).

KAPITEL 3 stellt eine kompakte, in sich geschlossene Zusammenfassung der wichtigsten Inhalte der Arbeit dar. Es werden nicht nur das grundlegende Forschungsanliegen, die wissenschaftliche Einordnung und der theoretische Zugang noch einmal in aller Kürze erläutert (KAPITEL 3.1 und 3.2), sondern auch die drei im Zentrum der Studie stehenden Handlungsräume (*Mitspielersuche für den Handel mit virtuellen Waren und zur Bildung von Spielergruppen*, *Rollen spielhandlungen* und *Raidprozesse*) anhand kurzer Beispielanalysen vorgestellt (KAPITEL 3.3). Hierfür wird auf einige begriffliche Grundlagen vorgegriffen, die in den ausführlicheren Folgekapiteln im Detail hergeleitet werden. Durch die Analysebeispiele wird die multimodale Beschaffenheit typischer

MMORPG-Kommunikationsbeiträge exemplarisch demonstriert. Hieran lässt sich dann auch die Eignung des Forschungsgegenstandes für die Multimodalitätsforschung aufzeigen. Das Kapitel dient in erster Linie als übersichtliche Verständnis- und Orientierungshilfe insbesondere für themenfremde Leser.

In KAPITEL 4 wird der Untersuchungsgegenstand *MMORPG* im Detail vorgestellt. Im ersten Kapitelabschnitt wird das Konzept der *virtuellen Welten* besprochen, zu denen auch die MMORPGs zählen (KAPITEL 4.1). Anschließend wird in einem Exkurs auf die Entstehungsgeschichte der MMORPGs eingegangen (KAPITEL 4.2). Danach werden die Eigenschaften und Spezifikationen des konkreten Untersuchungsgenres *MMORPG* diskutiert (KAPITEL 4.3). Im letzten Abschnitt des Kapitels werden die grundlegenden Spielabläufe in Kürze erläutert (KAPITEL 4.4). Durch das Kapitel werden notwendige Wissensgrundlagen für die späteren Analysen geliefert, da diese nur in Kenntnis der typischen Handlungsräume und Abläufe des Spiels kontextsensibel durchgeführt werden können.

KAPITEL 5 dient der terminologischen Grundierung für die spätere Analyse. Hier werden basale Begriffe aus Medienlinguistik und Multimodalitätsforschung thematisiert. Hierzu zählen das *Medium* (KAPITEL 5.1), der *Kanal* (KAPITEL 5.2), die *Kommunikationsform* (KAPITEL 5.3), das *Kommunikat* (im Kontrast zur fortlaufenden Kommunikation) (KAPITEL 5.4) und die *Kodes* (im Kontext der benachbarten Symbol- bzw. Zeichensystem-Begriffe) (KAPITEL 5.5). Die Begriffe werden jeweils hinsichtlich ihrer Extension besprochen und möglichst scharf voneinander abgegrenzt, womit Unklarheiten in den späteren Analysekapiteln vermieden werden sollen.

In KAPITEL 6 wird im Anschluss an die vorangehende terminologische Grundlagenbildung der *Modus*-Begriff beleuchtet. Dabei wird mit einer überblicksartigen Darstellung gängiger Multimodalitätstheorien eine Grundlage für die anschließende eigene Positionierung vorbereitet. Die vorgestellten Ansätze umfassen die *systemisch-funktionalen Multimodalitätstheorien* nach der theoretischen Vorlage von MICHAEL A. K. HALLIDAY (KAPITEL 6.1), die darauf fußenden *Social Semiotics* nach GUNTHER KRESS und THEO VAN LEEUWEN (KAPITEL 6.2), die *Multimodal Interaction Analysis* nach SIGRID NORRIS und RON UND SUZANNE SCOLLON (KAPITEL 6.3), die Theorie der *Transkriptivität* nach LUDWIG JÄGER (KAPITEL 6.4) und einen *handlungstheoretischen Ansatz* nach HANS-JÜRGEN BUCHER (KAPITEL 6.5). Im letzten Kapitelabschnitt positioniere ich mich auf Grundlage dieser Ansätze durch einige weiterführende Überlegungen und verdeutliche meine Perspektive mithilfe eines Modells zur multimodalen Ausdrucksgestaltung (KAPITEL 4.5).

KAPITEL 7 dient der Anknüpfung der Arbeit an grundlegende Erkenntnisse aus der Forschung zur *CMC* (*computer-mediated communication*), bzw. *IBK* (*internetbasierte Kommunikation*). Hierfür werden zunächst einige zentrale Begriffe und Ziele dieses Forschungsbereiches angesprochen (KAPITEL 7.1 und 7.2). Anschließend werden einige wesentliche Eigenschaften und typische Ausdrucksressourcen der drei in der MMORPG-Kommunikation zentralen Kommunikationsformen *Spielchat*, *Spielgrafik* und *Internettelefonie* benannt (KAPITEL 7.3).

Da in dieser Arbeit aufgrund der Größe des Untersuchungsgegenstandes keine vollständige Analyse aller während des Spielprozesses verfügbaren Kommunikationsformen geleistet werden kann, wird außerdem ein Überblick über einige marginalere Kommunikationsformen angefügt, welche zwar ebenfalls ergiebiges Analysematerial bieten könnten, aber im Rahmen dieser Arbeit nicht über Erwähnung hinaus thematisiert werden können (KAPITEL 7.3.5).

Im letzten Abschnitt des Kapitels werden zwei Kommunikationsmodelle konstruiert: Eines, das die Informationsvermittlung in MMORPGs im Allgemeinen veranschaulicht, und ein weiteres, das auf den Untersuchungsgegenstand *World of Warcraft* zugeschnitten ist (vgl. KAPITEL 7.4). Durch die Modelle werden die Grenzen und Zusammenhänge der einzelnen MMORPG-typischen Kommunikationsformen verdeutlicht und so ein vollständigeres Gesamtbild von der Kommunikationssituation in MMORPGs geschaffen.

KAPITEL 8 beinhaltet schließlich die auf Schlüsselstellen basierende, kontrastive Kommunikationsanalyse aus den drei Handlungskontexten *Mitspielersuche für spielinternen Handel* und *für die Spielergruppenbildung* (KAPITEL 8.1), *Rollenspiel* (KAPITEL 8.2) und *Bewältigung von Raids*, bzw. *Raidinstanzen* (KAPITEL 8.3), durch welche die schlussendliche Beantwortung der einleitend gestellten Forschungsfragen ermöglicht werden soll. Im jeweils ersten Teilabschnitt wird der betroffene Handlungskontext zunächst erläutert, bevor im Anschluss die eigentliche Analyse durchgeführt wird. Das Ziel der Analyse ist die Darstellung, Deutung und Gegenüberstellung der kommunikativen Funktionen der für die untersuchten Handlungskontexte typischen Kommunikationsmodi und Moduskombinationen. Dabei wird unter anderem hinterfragt, weshalb die Spielerkommunikation trotz gleichbleibender medialer Basis in den unterschiedlichen Handlungskontexten einen derart starken multimodalen Formwechsel erfährt.

Im letzten Teil der Arbeit werden schließlich die in KAPITEL 1.3 formulierten Grundannahmen wieder aufgegriffen und im resümierenden Blick auf die in der Analyse erlangten Erkenntnisse neu diskutiert. Anschließend gehe ich zur Beantwortung der einleitend verfassten Forschungsfragen

über. Im letzten Teil der Arbeit werden schließlich einige offengebliebene Forschungsdesiderata thematisiert.

2. Methoden

2.1 Datenauswahl

Die in KAPITEL 1.3 formulierten Forschungsfragen sind vor allem auf die Analyse multimodaler Kommunikationsvarianten und ihrer Funktionen in der MMORPG-Kommunikation ausgerichtet. Das Forschungsvorhaben umfasst eine kontextsensible Analyse von Kommunikationsausschnitten aus drei ausgewählten MMORPG-typischen Handlungsräumen.²³ Einige der untersuchten Kommunikationshandlungen beschränken sich nicht auf den Einsatz nur einer einzelnen Kommunikationsform (bspw. den Chat), sondern kombinieren mehrere Kommunikationsformen (Chat, Spielgrafik und/oder Internettelefonie, vgl. KAPITEL 7 und KAPITEL 8) und die damit zur Verfügung gestellten Ausdrucksressourcen, bzw. Kommunikationsmodi.²⁴

Für die Analyse der Kommunikationshandlungen ist zunächst ein qualitativer Zugang notwendig, der die für sie typischen Kommunikationsmodi und Moduskombinationen überhaupt erst sondiert²⁵ und anschließend eine Einschätzung ihrer kontextspezifischen Einsatzgebiete sowie ihrer kommunikativen Wirkung vornimmt.

Als Untersuchungsgegenstand wurde der von *Blizzard Entertainment* produzierte MMORPG-Marktführer *World of Warcraft* (kurz: *WoW*) ausgewählt

²³ Mit dieser Einschränkung des Untersuchungsbereiches auf drei ausgewählte Handlungsräume wird der Empfehlung von SCHUEGRAF/MEIER (2005) Rechnung getragen, eine methodische Fokussierung auf spezifische Inhalts- und Themenstrukturen, Akteursstrukturen und Handlungsstrukturen zu leisten (vgl. ebd.: 429). In allen drei Bereichen sind im MMORPG weitere Unterteilungen möglich, die in den jeweiligen Analysekapiteln zu den unterschiedlichen Handlungstypen aufgedeckt werden. Eine stärkere Reduzierung der berücksichtigten Akteursgruppen und Handlungstypen nähme der Arbeit aber den Charakter eines vergleichenden Überblicks über die multimodale Vielgestaltigkeit der MMORPG-Kommunikation und wäre damit der Beantwortung der Leitfrage abträglich.

²⁴ Zur Unterscheidung von *Ausdrucksressourcen* und *Kommunikationsmodi* vgl. KAPITEL 6.6.

²⁵ Wegen der großen Vielfalt im MMORPG zur Verfügung stehender Kommunikationsformen können in dieser Arbeit nur die zentralen Varianten beschrieben werden. Damit wird eine für diese Studie notwendige Reduzierung des Bearbeitungsaufwandes erreicht. KAPITEL 5.3.1.5 gibt trotzdem einen Überblick über von der Analyse exkludierte Kommunikationsformen, die in weiterführende Fragestellungen miteinbezogen werden können. Es muss allerdings stets berücksichtigt werden, dass die MMORPG-Kommunikation als Teil der internetbasierten Kommunikation sehr wandlungsfähig ist, und deshalb immer neue Kommunikationsformen und Datentypen hervorbringen kann.

(für nähere Informationen siehe KAPITEL 4). Obwohl hierfür auch mehrere Alternativen zur Verfügung stünden, wurde World of Warcraft als größter und langlebigster Genrevvertreter als der am besten geeignete Untersuchungsgegenstand eingestuft. Allerdings wurden während der Vorbereitungsphase zur Datenerhebung und bei der anschließenden Auswertung auch zahlreiche andere Genrevvertreter in Betracht gezogen und mit World of Warcraft abgeglichen (bspw. *Der Herr der Ringe Online*, *Aion*, *Star Wars: The Old Republic*, *Guild Wars 2* und *Final Fantasy XIV*), um so die Auswahl des optimalen Untersuchungsgegenstandes und seine Vergleichbarkeit mit anderen Genrevvertretern sicherzustellen. Obwohl eine direkte kontrastive Gegenüberstellung zweier Genrevvertreter fraglos analysefördernd wäre, kann dieses sehr aufwändige Vorgehen nicht im Rahmen der vorliegenden Studie geleistet werden. Stattdessen wird die Analyse von World of Warcraft als Grundlagenarbeit angelegt, die zukünftige kontrastive Vergleiche erleichtern kann.

Für die Analyse wurden im Sinne einer maximalen Kontrastierung (vgl. SCHUEGRAF/MEIER 2005: 428) besonders stark voneinander abweichende Kommunikationshandlungen ausgewählt. Auf diese Weise kann herausgearbeitet werden, ob und wie mit dem Wechsel der Kommunikationshandlung auch ein Wechsel der verwendeten Ausdrucksressourcen einhergeht. Das Vorgehen gibt auch Aufschluss darüber, ob bestimmte Ausdrucksressourcen in allen untersuchten Kontexten verwendet werden und damit ggf. Teil eines übergeordneten „MMORPG“-Ausdrucksstils sind.

Ferner sollen mittels qualitativer *Methodentriangulation* (TREUMANN 2005: 211ff) die Reliabilität und Validität der Analyseergebnisse optimiert werden. Dieser Mehrmethodenzugang umfasst zum einen die Analyse konkreter Kommunikationsdaten (z.T. unter teilnehmender Beobachtung) und zum anderen die ergänzende Auswertung einer Online-Umfrage.

Durch die Zusammenstellung von Chatdaten, Videodaten und Befragungsdaten wird außerdem eine *Datentriangulation* (vgl. ebd.: 210) erreicht, durch welche das soziale Kollektiv der Spielergemeinschaft, die Kommunikationsplattform *MMORPG* und die dort genutzten Kommunikationsformen und Kommunikationsmodi möglichst vollständig erschlossen werden sollen.

Im Folgenden gebe ich einen ersten Überblick über die erhobenen Daten und erläutere ihren Nutzen für die Studie. In den KAPITELN 2.2 bis 2.5 gehe ich anschließend ausführlicher auf die Aufnahme, die Aufbereitung und auf das Vorgehen bei der Auswertung der einzelnen Datensammlungen ein.

1. *WoWSK*: Ein kleines, nachbearbeitetes Chatkorpus aus dem Untersuchungsgegenstand *World of Warcraft*, das der exemplarischen Darstellung und Analyse rein chatbasierter Kommunikation dient. Das Korpus ist in einer früheren Phase der Studie unter teilnehmender Beobachtung entstanden und diente v.a. der

Annäherung an den Datentypus *MMORPG-Chat*. Obwohl verfahrensbedingt kein Zeitstempel und nur ein Teil der Systemnachrichten der Originaldaten in WOWSK enthalten sind (vgl. KAPITEL 2.2), beinhaltet das Korpus zahlreiche analyserelevante Informationen. Allerdings lieferte diese erste Auseinandersetzung mit dem Datenmaterial vor allem wichtige Anhaltspunkte zur Planung eines verbesserten Korpusaufbaus mit naturbelasseneren Daten – was die methodische Grundlage für das Hauptchatkorpus WOWLOGK bildete. Zur Darstellung von (multimodalen) Phänomenen auf der Ebene von Einzelbeiträgen ist WOWSK wegen seiner qualitativen Aufbereitung allerdings besser geeignet als WOWLOGK.

2. *WOWLOGK*: Hierbei handelt es sich um das Hauptchatkorpus aus dem Untersuchungsgegenstand *World of Warcraft*, durch welches nicht nur textbasierte Einzelphänomene der Spielerkommunikation ausfindig gemacht, sondern auch Phänomenstreuungen und –varianzen untersucht werden können. Im Gegensatz zu WOWSK sind hier wegen eines anderen Aufnahmeverfahrens mithilfe einer automatischen Chatlog-Funktion (vgl. KAPITEL 2.2) keine Farbinformationen enthalten. Auch andere nonverbale Informationen wie die Markierung spielinterner Links durch eckige Klammern (vgl. dazu KAPITEL 7.3.4.1) sind nicht erhalten geblieben, lassen sich aber bei Bedarf rekonstruieren. Allerdings wurden in WOWLOGK alle Systemnachrichten konserviert, wodurch sich der Kommunikationskontext besser einschätzen lässt und die Gesprächszusammenhänge leichter nachzuvollziehen sind. Die Beiträge des Korpus besitzen außerdem einen Zeitstempel, was Rückschlüsse auf die Reaktionszeiten der Kommunikationsteilnehmer zulässt.

Da das Korpus (fast) ausschließlich aus Textmaterial besteht, besitzen die enthaltenen Daten eine vergleichsweise niedrige Komplexität und eignen sich daher am besten für den Einstieg in die Kommunikationsanalysen (vgl. KAPITEL 8.1).

3. *WOWRPV*: Diese Datensammlung enthält Videomaterial von mehreren Sitzungen des MMORPG-typischen Handlungstyps *Rollenspiel*. Durch das Videoformat können konkrete spielerische und kommunikative Handlungen in Echtzeit nachvollzogen werden. Neben den Videoaufnahmen wurden auch die zugehörigen Chatlogs aufgenommen, um das Datenmaterial vor allem hinsichtlich der vergleichsweise umfassenden Chatbeiträge und der damit einhergehenden langen Formulierungszeiten besser überblicken zu können. Die Videodaten erleichtern im Vergleich zu reinen Chatlogdaten die Rekonstruktion der multimodalen Zusammenstellung der Beiträge auf textueller und visueller Ebene und lassen außerdem genaue Aussagen über die Dauer der Beitragsproduktion des aufnehmenden Gesprächsteilnehmers zu.

Die Kommunikation findet im Rollenspiel auf grafischer und textueller Ebene statt; Sprechdaten sind allerdings nicht in den Aufnahmen enthalten. Damit besitzen diese Daten im Vergleich zu WOWLOGK und WOWRAIDV (s.u.) eine mittlere Komplexität und eignen sich für weiterführende Analysen, in denen das Zusammenspiel von Bild und Text überprüft werden kann (vgl. Kapitel 8.2).

4. *WOWRAIDV*: Diese Datensammlung enthält Videomaterial von mehreren Sitzungen des MMORPG-typischen Handlungstyps *Raid* (bzw. der *Bewältigung*

von *Raidinstanzen*²⁶). Auch dieses Datenformat wurde gewählt, um die schnellen Spielabläufe und die dafür genutzten Kommunikationsmittel in Echtzeit analysieren zu können. Die Vorteile des Datenformats entsprechen zu weiten Teilen denen von WoWRPV, allerdings ist das Datenmaterial auf multimodaler Ebene merklich komplexer: Es beinhaltet nicht nur textuelle und grafische Informationen, sondern auch umfassende Sprechdaten. Diese Datensammlung eignet sich daher besonders, um mögliche Wechselwirkungen zwischen gesprochener Sprache, geschriebenem Text und grafischer Information im virtuellen Spielfeld zu untersuchen (vgl. KAPITEL 8.3).

5. *WoW-OU*: Eine anonyme, an MMORPG- und insbesondere World of Warcraft-Spieler gerichtete Online-Umfrage zur Erhebung biographischer Randdaten sowie zur Erschließung und Erklärung von Kommunikationsgewohnheiten. Für die Inhalte der Fragen, einige grundlegende Gedanken zur Fragebogenkonstruktion und die Ergebnisse der statistisch auswertbaren Anteile der Umfrage vgl. ANHANG 2.

2.2 Datenaufnahme

Grundvoraussetzungen für eine für das Forschungsvorhaben hinreichende Analysetiefe sind eine genaue Kenntnis des Untersuchungsgegenstandes und eine gründliche Auseinandersetzung mit der medialen Rahmung und den kommunikativen Gepflogenheiten der Spielergemeinschaft. Aus diesem Grunde wurde vor und während der Datenaufnahmen ein aktiv ausübender Zugang zum Untersuchungsgegenstand gewählt. Bei dieser Entscheidung stützte ich mich auf eine methodische Richtlinie nach EICHNER:

Über die beobachtende Tätigkeit hinaus ist [...] auch die Spieltätigkeit selbst ein wichtiger Aspekt der Analysetätigkeit. Durch eine derartige intensive Beschäftigung mit einem konkreten Videospiel können zum einen theoretische

²⁶ Hinweis: Die Bezeichnung *Raid* ist im Spielersprachlichen Gebrauch mehrdeutig. Mit ihr kann ein Handlungstyp (nämlich der Vorgang des *Raidens*, bzw. der Kampf gegen Raidbosse), ein Typ von Spielfiguren- bzw. Avatargruppierungen (größere, temporäre Gruppierungen von 10-40 Mitgliedern, vgl. KAPITEL 4.4 und 8.3) und ein Typ virtueller Orte (i.d.R. große → Instanzen, die nur von großen Avatargruppen absolviert werden können, vgl. v.A. KAPITEL 8.3) bezeichnet werden. In der Spielerkommunikation wird in der Regel nicht explizit gemacht, welche der konkreten Bedeutungen gemeint ist, weil die drei bezeichneten Inhalte in der Regel gemeinsam auftreten: Große Spieler- bzw. Avatargruppen (Raids) treffen sich an einem virtuellen Ort, der auf ebensolche Gruppen zugeschnitten ist (Raids), um dort Kampfhandlungen (Raids) vorzunehmen. Ich nehme in dieser Studie klare Zuordnungen vor (*Raidinstanz* für die virtuellen Orte, *Raidgruppen* für die Avatargruppen, *Raidprozess* oder *Raid* für den Handlungstypen), um Missverständnissen vorzubeugen.

Aufnahmen überprüft, verifiziert oder falsifiziert werden, zum anderen dient sie als Basis für weitere Forschungsdesigns und Rezeptionsstudien. (EICHNER 2005: 474)

Nach einer Einführung in die grundlegenden Spielmechaniken durch erfahrene World-of-Warcraft-Spieler plante ich daher vor der eigentlichen Datenerhebung für WOWLOGK, WOWRAIDV und WOWRPV vier Wochen Vorbereitungszeit ein, um mich in das Spiel und die Kommunikationsgewohnheiten der Spielergemeinschaft einzuarbeiten. Aufgrund des großen Umfangs des Untersuchungsgegenstandes war allerdings ein weit längerer Einarbeitungszeitraum von fast drei Monaten notwendig, um ausreichend tiefe Einblicke in die Spielabläufe zu erhalten, und um in das für die eigentliche Analyse interessante (weil besonders fortgeschrittene) *Endgame* (vgl. KAPITEL 4.4.2.4) zu gelangen.

Vor der Aufnahme der Hauptdaten wurden zunächst Chatdaten in teilnehmender Beobachtung mithilfe farbiger Screenshots erhoben, womit möglichst viele kommunikationsrelevante Ausdrucksmittel für das Probekorpus WOWSK erfasst werden sollten.²⁷ Allerdings konnten mit dieser Aufnahmemethode nur vergleichsweise geringe Datenmengen aufgenommen werden. Außerdem ließ sich auf diese Weise kein Zeitstempel an die Chatbeiträge anbringen. Aus diesem Grunde wurde für WOWLOGK eine alternative Aufnahmemethode gewählt.

Für die Erhebung von WOWLOGK wurde auf ein automatisches Aufnahmeverfahren zurückgegriffen, das eine größere Menge authentischer Daten in kürzerer Zeit erfassen kann. Dabei wurde stets eine minimale Selbstbeteiligung in den Gesprächen angestrebt, um die inhaltliche Authentizität der Chatgespräche zu erhalten. Da die meisten Channels des MMORPG-Chats auch von Spielern gelesen (und damit erhoben) werden können, die sich nicht an den Gesprächen beteiligen (für eine Übersicht über die Chatchannels und ihre Funktionsweisen vgl. KAPITEL 7.3.1.1), konnte auf diese Weise authentisches Sprachmaterial kontrolliert aufgenommen und für die qualitative Weiterverarbeitung aufbereitet werden. Für möglichst authentisches Material aus den nicht öffentlich lesbaren Chatchannels (v.a. dem sog. *Flüsterchannel*, s.u.) wurde WOWLOGK um Aufnahmen durch einen eingewiesenen (anonymen) Probanden ergänzt. Da bei einem bewussten Aufnahmevorgang allerdings immer eine

²⁷ World of Warcraft verfügt eine Funktion zur automatischen Aufnahme und Speicherung von Chatlogs. Allerdings werden die Aufnahmen dabei in ein reines Textformat verwandelt, wobei für die Analyse wesentliche Modusinformationen verloren gehen, weswegen zunächst ein Zugang über Bildschirmaufnahmen gesucht wurde, der alle Farbinformationen des Chats erhält.

gewisse Verfälschung der Daten zu erwarten ist, wurden hierfür Daten aus längeren Aufnahmeprozessen (von meist mehreren Stunden) entnommen, wodurch die Bewusstheit über den Aufnahmeprozess durch die eigentliche Spieltätigkeit sukzessive reduziert werden sollte. Zwar kann auch damit nicht gewährleistet werden, dass die Aufnahme keinen Einfluss auf die gewählten Gesprächsthemen oder den Gesprächsverlauf hat, da allerdings aus technischen und moralischen Gründen keine Möglichkeit besteht, solche privaten Gespräche von extern und ohne das Wissen und Eingreifen der Probanden zu erheben, stand für die vorliegende Studie keine Alternative zur Verfügung.

Um die besonders hohe Komplexität der Raidkommunikation (WOWRAIDV) in vollem Umfang nachvollziehen zu können (vgl. SCHUEGRAF/MEIER 2005: 428), wurde für diesen Datentypus ein Zugang sowohl mit, als auch ohne teilnehmende Beobachtung gewählt. Auch hierfür waren mehrere Wochen Einarbeitungszeit sowie eine enge Zusammenarbeit mit dem Leiter der aufgenommenen Raidgruppe notwendig.²⁸ Die direkte Beteiligung an einer solchen Raidgruppe (in der Untersuchungsgruppe bestehend aus zehn Personen) erlaubte tiefe Einblicke in die typischen Raid-Abläufe. Durch die lange gemeinsame Einspielzeit wurde der (nicht verdeckte) Versuchsleiter nicht als Fremdelement in der Untersuchungsgruppe behandelt, sondern vollständig integriert, was zu einem weitgehend natürlichem Verhalten der Probanden während der Aufnahmen führte. Noch authentischeres Datenmaterial ergibt sich aber trotzdem ohne direkte Beteiligung des Aufnahmeleiters (mittels externer Beobachtung), weswegen die Daten um entsprechendes Videomaterial ergänzt wurden. So sind das größtmögliche Verständnis für das Datenmaterial und die optimale Datenauthentizität gewährleistet.

Für die Rollenspieldaten (WOWRPV) wird auf Videodaten zurückgegriffen, die durch ausgewiesene Probanden während des Spielprozesses aufgenommen wurden. Hierfür war keine teilnehmende Beobachtung notwendig, da die Kommunikationsrahmung vergleichsweise unkompliziert ist: Es stehen hier, anders als im Raidkontext, nicht die spielerischen Abläufe oder komplizierte

²⁸ Beim leistungsorientierten Raidspiel in World of Warcraft sind intern nochmals unterschiedliche Beanspruchungs- bzw. Spielerkompetenzgrade zu beobachten. Diese bewegen sich zwischen zwanglosen Freizeitaktionen („Casual-Gamer“) und hochorganisierten, verbindlichen Stammgruppen mit wenig Fehlertoleranz („Pro-Gamer“). Trotz der langen Einübungsphase bestand für mich weder spielerisch, noch zeitlich die Möglichkeit, in einer solchen „Pro-Gamer-Stammgruppe“ zu erheben. Ein qualitativer Abgleich von Spielergruppen mit unterschiedlichen Kompetenzgraden bleibt damit auch nach dieser Analyse ein womöglich interessantes Desiderat der MMORPG-bezogenen Multimodalitätsforschung.

Spielmechaniken im Vordergrund. Zentral ist stattdessen das avatarbasierte Improvisationsschauspiel, das auf textueller und visueller Ebene mit vergleichsweise einfachen Mitteln durchgeführt wird. Das authentischste Material lässt sich daher ganz ohne die Einmischung des Versuchsleiters hervorbringen und bereits mit basalen Spielkenntnissen auswerten.²⁹

Allerdings wurde das Material um speziell an Rollenspieler gerichtete Fragen aus WoW-OU ergänzt (vgl. ANHANG 2), um besser einschätzen zu können, wie die in vielerlei Hinsicht auffällige Gestaltung von Rollenspielbeiträgen motiviert ist.

Die Umfragedaten (WoW-OU) wurden über den Zeitraum von sechs Monaten erhoben. Die anonyme Umfrage wurde online zur Verfügung gestellt und über Internetforen, E-Mail-Verteiler und soziale Netzwerke verbreitet. Sie beinhaltet Items zu biographischen Daten, Spielgewohnheiten und Konventionen zur Ausdrucksgestaltung (vgl. ANHANG 2) und soll das Bild von der Spielerkommunikation komplettieren und damit die Analyseergebnisse stützen. Die lange Umfragedauer war notwendig, um trotz der speziellen Zielgruppe genügend Teilnehmer für die Ermittlung signifikanter Tendenzen zu finden. Die Umfrage umfasst sowohl offene Fragen, als auch multiple-choice-Fragen (je nach Fragetyp wurden Einfach- oder Mehrfachantworten zugelassen) und Schätzaufgaben mit mehrstufigen *Likert*-Skalen (je nach Fragetyp mit 5, bzw. 6 Items, vgl. zum Konzept der Likert-Skalen z.B. LIKERT 1932, JACOBY/MATELL 1972, ALLEN/SEAMAN 2007). Für viele Fragen wurde neben der vorgegebenen Auswahl an Antworten die zusätzliche Möglichkeit zur freien Texteingabe eingeräumt, um die Probanden nicht auf die vorgegebenen Antwortmöglichkeiten einzuschränken.

Für die Vorbereitung der Datengrundlage war allerdings nicht nur die einmalige Erhebung möglichst ergiebiger Daten wichtig, sondern auch die Sicherung der Datenaktualität: Computerspiele unterliegen medial (bzw. technologisch) bedingt einem rasanten Wandlungsprozess. Das ist insbesondere der Fall, weil Spiele aus marktwirtschaftlichen Gründen einem enormen Innovationszwang

²⁹ Hierzu ein wichtiger Hinweis: Sowohl die für diese Studie vorliegenden Raid- als auch die Rollenspiel-Videodaten müssen als qualitative Stichproben angesehen werden, da sie von individuellen Spielergruppen aus jeweils sehr breiten Handlungsräumen des MMORPGs erhoben wurden. Weitere Stichproben würden vermutlich einen interessanten Blick auf kommunikative Stilvarianten innerhalb der Subgruppierungen *Raid-Spieler* und *Rollenspiel-Spieler* geben, was aber im Rahmen dieser Arbeit aus Gründen des Umfangs nicht geleistet werden kann.

unterliegen. Aus diesem Grunde entwickelt sich die über sie vermittelte Kommunikation besonders schnell fort (vgl. EICHNER 2005: 476). Um trotzdem eine möglichst hohe Datenaktualität zu gewährleisten, wurden bereits bestehende Aufnahmen einem regelmäßigen Abgleich mit neueren Daten unterzogen. Auf diese Weise lassen sich Hinweise auf stabilere oder flüchtigere Phänomene und ggf. auch auf die Notwendigkeit umfassenderer neuerer Datenerhebungen finden.³⁰ Eine umfassende diachrone Analyse zur systematischen Erfassung solcher Entwicklungsprozesse ist allerdings weder im Untersuchungszeitraum, noch im Untersuchungsumfang dieser Studie möglich und hinsichtlich des aktuellen Forschungsstandes, der nicht einmal den Status quo der MMORPG-Kommunikation als Vergleichsbasis hinreichend beschreiben kann, auch noch nicht zielführend.

2.3 Datenaufbereitung und Datentranskription

Ziel der oben vorgestellten Datenzusammenstellung ist es, der methodischen Forderung nach einer möglichst vollständigen Rekonstruktion des Gesamtbildes der untersuchten internetbasierten Kommunikationsform nachzukommen (vgl. SCHUEGRAF/MEIER 2005: 429). Das erscheint insbesondere mit Blick auf die in der linguistischen Forschung weitgehend unbekannten Datentypen notwendig.

Für das Analysevorhaben müssen nicht nur konkrete *sprachliche* Phänomene erfasst und transkribiert werden, sondern möglichst *alle* verwendeten Ausdrucksmittel (zu denen auch sprachbegleitende und nichtsprachliche Ressourcen zählen) und die zu ihrem Verstehen notwendigen Kontextinformationen. Dazu zählen z.B. Emoticons, Sonderzeichen und spielspezifische nichtsprachlichen Symbolen im Chat, aber auch die Gestik, die Kleidung und z.T. die Körperbewegungen der Avatare sowie Informationen über das virtuelle Spielfeld, welches Referenz- und Orientierungspunkte bspw. für deiktische Ausdrücke in der Spielerkommunikation liefern kann. Für eine erfolgreiche Analyse ist die möglichst vollständige Aufnahme dieser Informationen essen-

³⁰ Zum aktuellen Zeitpunkt erweisen sich die untersuchten Kommunikationskonzepte und die grundlegenden Kommunikationsmodi allerdings als sehr stabil. Lediglich auf Ebene des (in dieser Studie nicht zentral thematisierten) spieler sprachlichen Registers und bei den marginaleren, für die vorliegenden Untersuchungen weniger bedeutsamen Kommunikationsformen (vgl. KAPITEL 5.3.1.5) scheint es zu einem merklichen Variantenwechsel zu kommen.

ziell. Da allerdings aus technischen Gründen nicht alle kommunikationsrelevanten Daten in die Korpora aufgenommen werden können (so vor allem die systemisch erstellten Informationsmengen der sog. *spielinternen Links*, vgl. KAPITEL 7.3.4.1), wird nach Notwendigkeit auf gängige spielbezogene Datenbanken im Internet zugegriffen, um analyserelevante Informationen zu ergänzen.³¹

Das für die Studie aufgenommene Chatmaterial besteht aus qualitativ aufbereiteten Anteilen (WOWSK) und aus unbearbeiteten Aufnahmen (WOWLOGK). Die qualitative Aufbereitung von WOWSK umfasst eine genaue Transkription der mit den Bildschirmaufnahmen festgehaltenen Informationen in ein bearbeitbares und durchsuchbares Textformat. Dabei wurden auch nonverbale Modi wie die Textfarbe, chatspezifische grafische Symbole und Ikone sowie die Markierung spielinterner Links durch eckige Klammern eingearbeitet, welche in WOWLOGK aus technischen Gründen nicht erhalten blieben. Bei der Transkription wurden einige Systemnachrichten (d.h. nicht von Spielern, sondern vom Spielsystem automatisch generierte Beiträge) ausgelassen, um die tatsächlichen *Kommunikationsbeiträge* aus den Aufnahmen zu kondensieren. Es wurden außerdem einige kommentierende Marginalien sowie einige strukturierende Elemente eingefügt, um den Beitragskontext und den Beitragszusammenhang besser nachvollziehbar zu machen.

Demgegenüber wurde das Material von WOWLOGK nicht in dieser Weise nachbearbeitet, weil die Systemnachrichten gelegentlich wichtig für die Einschätzung des Kommunikationskontextes sein können. Bis auf einige Korrekturen von Zeichenfehlern, die durch technische Mängel bei der Aufnahme entstanden sind, wurden diese Daten in ihrem Ursprungszustand belassen.

Die Transkription der Videodaten (WOWRAIDV und WOWRPV) erfolgt nach einem Schema, welches erstmals in STERTKAMP/SCHÜLER 2014 vorgestellt wurde (vgl. auch KAPITEL 2.35). Text, Bild und (sofern vorhanden) gesprochene Sprache werden dabei spaltenweise wiedergegeben:

a) *Textebene des Videotranskriptes*

Das Verfahren der Texttranskription entspricht vom Vorgehen für die Transkription von WOWSK, in welchem farbige spielinterne Links und grafische Elemente erhalten bleiben. Aus technischen Gründen nicht fassbares Datenmaterial wie die Inhalte von spielinternen Links wird in der Analyse nach Notwendigkeit nachträglich ergänzt.

³¹ Gut gewartete und in der Spielergemeinschaft weit verbreitete Datenbanken mit Informationen zu virtuellen Spielfiguren, Gegenständen oder Fähigkeiten sind bspw. <http://wowdata.buffed.de/>, <http://de.wowhead.com/> und <http://www.curse.com/addons/wow> (letzter Zugriff: 01.06.17).

b) Bildebene des Videotranskriptes

Aus Gründen der begrenzten Transkriptionsfläche kann keine Einzelbild-, bzw. Frame-per-frame-Analyse vorgenommen werden. Diese würde das Transkript stark aufblähen und damit für sprachanalytische Zwecke zu unleserlich machen (vgl. STERTKAMP/SCHÜLER 2014). Stattdessen wird die Transkription des Bildmaterials auf einschlägige Schlüsselframes beschränkt. Dadurch wird eine klare Phänomenfokussierung erreicht, die allerdings auch die Genauigkeit der visuellen Rekonstruktion reduziert. Daher werden die Bilder nach Bedarf mit visuellen Markierungen zu Bewegungsabläufen oder zentralen virtuellen Objekten versehen, um auch mit wenigen Bildausschnitten eine möglichst informative Darstellung der dynamischen visuellen Abläufe zu gewährleisten. Da auf mikrostruktureller Ebene (mimetische Informationen, Fingerbewegungen etc.), für welche eine Frame-per-frame-Analyse gewinnbringend wäre, in World of Warcraft allerdings ohnehin kaum Interaktionsmöglichkeiten gegeben sind³², sind die begrenzten Möglichkeiten zur Transkription visueller Details für das vorliegende Analysevorhaben nicht als defizitär zu verstehen. Die für die MMORPG-Kommunikation zentralere makrostrukturelle Ebene (Laufbewegungen, ganzkörperliches Verhalten etc.) kann mit dem Transkript vollständig erfasst werden.

c) Ebene der gesprochenen Sprache (nur zutreffend für WOWRAIDV)

Die Transkription der gesprochenen Sprache erfolgt nach den Maßgaben des GAT2 (Gesprächsanalytisches Transkriptionssystem 2, vgl. SELTING et al. 2009). Dabei wird nicht nur auf Elemente des sog. Minimaltranskriptes zurückgegriffen, das nur den ganz grundlegenden Gesprächsinhalt wiedergibt (vgl. ebd.: 359), sondern es werden mithilfe der GAT2-Basis- und Feintranskription (vgl. ebd. 369ff. und 377ff.) konkrete Merkmale des Gesprächsverlaufs und der Intonation gekennzeichnet (z.B. Betonungen, Sprechpausen, synchrone Sprechvorgänge und gegenseitige Unterbrechungen, vgl. ebd. 360ff.).³³ Diese feinere Transkription wird hier vorgenommen, um schon im

³² Zwar können mimetische Details mit den Avataren ausgedrückt werden, allerdings gehen diese stets mit salienteren Interaktionseinheiten (v.A. Gestik und Sprachanwendung) einher (vgl. KAPITEL 7.3.4.2: *Emotes*), weil sie als isolierte Interaktionseinheit in der visuellen Standardperspektive des Spiels (schräge Vogelperspektive) nur schwer oder gar nicht zu erkennen sind. Detailliertere grafisch dargestellte Mimik (wie z.B. das Hochziehen einer einzelnen Augenbraue, das Anheben des Mundwinkels, das Zwinkern mit einem Auge o.Ä.) konnte während der Einarbeitungs- und Erhebungsphasen nicht beobachtet werden und ist zumindest zum aktuellen Zeitpunkt im Rahmen der technischen Möglichkeiten und Restriktionen des Untersuchungsgegenstandes auch nicht möglich.

³³ Für eine Legende der GAT2-Transkriptionskonventionen vgl. KAPITEL 2.5 und SELTING et al. 2009: 391ff.

Transkript die Unterschiede zwischen gesprochener und geschriebener Sprache so deutlich wie möglich herauszuarbeiten. Obwohl insbesondere Intonationsmerkmale in aller Regel interpretationsbedürftig sind, ist ihre Miteinbeziehung in die Datenanalyse m.E. wichtig, weil hierdurch die *gemeinte* Information (vgl. KAPITEL 6.6.5) eines sprechsprachlichen Ausdrucks zuverlässiger bestimmt werden kann.

Für das Umfragematerial (WOW-OU) war für die Analyse keine strukturierende Nachbearbeitung notwendig. Die auszählbaren Anteile des Umfragematerials wurden allerdings zur besseren Überprüfbarkeit in übersichtlichen Graphen zusammengefasst (vgl. ANHANG 2). Diese Darstellung beinhaltet nur die absoluten Verteilungen der Antworten, keine Korrelationen zwischen den Items. Sofern solche Korrelationen für die Analyse interessant werden, werden sie an entsprechender Stelle im Fließtext thematisiert.

Die frei formulierten Antworten auf die offenen Fragen von WOW-OU finden keinen Platz im Anhang der Arbeit und werden daher nach Bedarf exemplarisch und analysestützend im Fließtext zitiert.

Für alle in dieser Arbeit wiedergegebenen Datenausschnitte gilt, dass sie zum Schutz der Kommunikationsteilnehmer anonymisiert werden müssen (für eine Erläuterung des Analyseverfahrens siehe KAPITEL 2.5).

2.4 Datenauswertung

Obwohl auch der quantitative Blick auf Phänomenverteilungen hilfreich sein dürfte, um bspw. den Grad der Konventionalisierung von typischen multimodalen Ausdrücken in einem spezifischen Kommunikationskontext besser einschätzen zu können, und obwohl zumindest der Umfang der Chatdaten aus WOWLOGK für eine erste quantitative Analyse ausreichend sein könnte, kann ein solcher Ansatz im Rahmen dieser Studie aus mehreren Gründen nicht verfolgt werden: Zunächst einmal ist die Datendiversität zu groß, um im geplanten Untersuchungszeitraum mit den gegenwärtig zur Verfügung stehenden technischen Mitteln automatisiert erfasst und reliabel ausgewertet werden zu können. Während sprachliche Zeichen in der quantitativen Linguistik zu weiten Teilen sehr zuverlässig verarbeitet werden können, sind hinsichtlich der automatischen Datenerfassung und -auswertung vor allem die *sprachbegleitenden* und *nichtsprachlichen* Anteile der Kommunikation problematisch: Den kommunikativen Ausdruck mitformende Kommunikationsmodi wie Textfarben, Intonation und Bewegungsabläufe von Avataren auf der visuellen Fläche können in der MMORPG-Kommunikation eine zentrale Rolle spielen und

müssen daher in die Analysen miteinbezogen werden. Es ist bis jetzt nicht absehbar, ob die technischen Möglichkeiten, derart komplexe Datengefüge quantitativ hinreichend zu erfassen, in den kommenden Jahren zur Verfügung stehen werden.

Es lässt sich außerdem anhand von Oberflächenmerkmalen oft nicht erkennen, ob eine (unkonventionelle) schriftsprachliche Abweichung von der Standardsprache als ein unbewusster oder ein akzeptierter Fehler, als eine gezielte Neographie und/oder ein (bewusst oder unbewusst eingesetztes) Ökonomiemittel zu verstehen ist (vgl. dazu KAPITEL 7.3.1.2). Auch die automatische Unterscheidung systemseitig erstellter und von Spielern produzierter Nachrichten wäre eine große Herausforderung für die quantitative Linguistik, da eine Reihe von systemseitig erstellten Beitragstypen den akteurseitig erstellten Beiträgen hinsichtlich ihrer Oberflächenmerkmale z.T. stark ähneln.

Da diese Probleme im Rahmen dieses Promotionsprojektes nicht gelöst werden können, richte ich die Studie als eine qualitative Grundlagenarbeit aus, durch welche zunächst ein basales Verständnis für die MMORPG-Kommunikation aufgebaut werden soll, indem zentrale Phänomene und Modi der MMORPG-Kommunikation herausgearbeitet und hinsichtlich ihrer kommunikativen Funktion und Wirkung überprüft werden. Die Überprüfung der genauen statistischen Verteilungen dieser Phänomene bleibt daher als Desiderat für Anschlussarbeiten erhalten.

Das qualitative Vorgehen darf allerdings nicht als bloßes Präludium einer ‚eigentlichen‘, quantitativen Forschung gesehen werden, weil jede Quantifizierung eine Dekontextualisierung und Verallgemeinerung von Einzelphänomenen bedeutet³⁴ und daher den analytischen Blick auf Einzelfälle nicht ersetzen kann (vgl. FLICK 2005: 25, TREUMANN 2005). Stattdessen sollten qualitative und quantitative Methoden m.E. nach Möglichkeit komplementär eingesetzt werden (vgl. FLICK 2005: 23ff., SCHUEGRAF/MEIER 2005: 429), weil beide methodischen Ausrichtungen für sich nur jeweils einen Teil der linguistisch interessanten Phänomenbereiche aufdecken und erklären können – für eine solche Methodenintegration liefert diese Studie eine notwendige Vorarbeit, weil sie in einem Erstzugang aufzeigt, welche Phänomene für eine Analyse bedeutsam sein können, wie sie erfasst und transkribiert werden können und welche Datentypen aus Sicht einer Theorie der multimodalen Kommunikation dafür berücksichtigt werden müssen.

Im Sinne des qualitativ ausgerichteten Vorgehens halte ich es daher auch für wichtig, augenscheinlich marginalere (d.h. seltenere) Phänomene nicht

³⁴ Was insbesondere im Kontext der von mir vertretenen Modustheorie problematisch ist, vgl. KAPITEL 4.5.

grundsätzlich unter den Tisch fallen zu lassen, denn sie zeigen die Möglichkeitsräume der Kommunikation in einem bestimmten Interaktionskontext und innerhalb der genutzten Kommunikationsformen auf und helfen dabei, das Feld der konventionelleren Phänomene abzustechen und die Möglichkeiten zur Emergenz neuer Kommunikationsmodi besser nachvollziehbar zu machen. Es ist wohl eine etwas triviale, aber doch notwendige Erkenntnis, dass im Prozess der Emergenz neuer Kommunikationsvarianten kreativere (d.h. unkonventionellere und seltener) Kommunikationsmodi der Konvention vorausgehen müssen, und dass nur ein Teil solcher Modi zur Norm werden kann. Ein breiter multimodaler Interaktionsraum wie das MMORPG bietet viele Möglichkeiten zur kreativen Kommunikationsgestaltung und Modusneubildung. Die Aufgabe eines qualitativen Zuganges ist daher nicht nur zu erkennen, welche Kommunikationsmodi aktuell vorherrschen, sondern auch Transkriptions- und Beschreibungsinstrumente zu liefern, mit denen auf die Emergenz neuer Phänomene in dem betroffenen Untersuchungsbereich reagiert werden kann.

Zur Umsetzung dieses Vorhabens werden die Daten (mit einem Schwerpunkt auf der Chatkommunikation) zunächst auf Auffälligkeiten im Kontrast zu standardsprachlichen Ausdrücken und zu Gestaltungsmitteln verbreiteter Formen der internetbasierten Kommunikation (z.B. in sog. SCU/Standard-Chat-Umgebungen, vgl. z.B. BEIßWENGER 2003) überprüft (vgl. KAPITEL 7.2 und 7.3). Anschließend werden Kommunikationshandlungen *innerhalb* des Untersuchungsgegenstandes (und unter stärkerer Miteinbeziehung nicht-chat-basierter Kommunikationsmodi) gegenübergestellt, womit nicht nur allgemein MMORPG-typische, sondern auch speziell handlungstypische Kommunikationsmodi und Moduskombinationen aufgedeckt werden sollen (vgl. KAPITEL 8).

Für die Hauptanalyse in KAPITEL 8 werden nach einer eingehenden Sichtung des Datenmaterials als aufschlussreich erachtete *Schlüsselstellen* (*key incidents*, vgl. z.B. KROON/STURM 2002) ausgewählt und kontextsensibel auf multimodaler Ebene analysiert und interpretiert (vgl. dazu ebd.: 98, WILCOX 1980: 9). Dabei wird stets eingeräumt, dass auch gegenläufige Interpretationen möglich sind, welche die hier erarbeiteten Analyseresultate infrage stellen könnten. Entsprechend werden an kritischen Punkten ggf. auch alternative Interpretationsmöglichkeiten diskutiert.

Die *key incident*-Analyse ist vor allem in der Schul- und Unterrichtsforschung verbreitet, kann aber auch als Methode zur qualitativen Analyse von Kommunikationsphänomenen in anderen sozialen Gruppierungen angewendet werden (vgl. ebd.). Was als *Schlüsselstelle* ausgewählt wird, ist zunächst – natürlich im stetigen Blick auf die Theoriegrundlage und die Fragestellung der Arbeit – eine intuitive Entscheidung (ERICKSON 1986: 108): Bei der Sichtung

der Daten werden solche Ausschnitte herausgearbeitet, die als „Kern des Textes“ (KROON/STURM 2002: 99), d.h. als zentrale Einheit eines Kommunikationsereignisses verstanden werden.

Um die Auswahl der Schlüsselstellen zu stützen und die Validität ihrer Auswertung zu sichern, sehen KROON und STURM eine methodische Ergänzung bspw. durch den Abgleich mit weiteren Schlüsselstellen oder durch methodische Triangulation als notwendig an (vgl. ebd.: 111). Dieser Forderung komme ich durch die Anwendung der oben angesprochenen Methode der Datentriangulation (d.h. durch die Kombination von Video-, Chat- und Befragungsdaten) nach. Auch der methodische Zugang über teilnehmende Beobachtung hilft dabei, zentrale Schlüsselstellen aus dem Datenmaterial herausarbeiten zu können.

2.5 Kurzüberblick über das Datenmaterial

Im Folgenden möchte ich einen zusammenfassenden Überblick über das Datenmaterial geben. Hierfür werde ich die unterschiedlichen Datensammlungen noch einmal auflisten, ihre Randdaten erläutern und anschließend einige Anmerkungen und Transkriptionsbeispiele anfügen. Die Beschaffenheit und die Funktionen einzelner Elemente und Kommunikationsmodi (z.B. Chatchannels, Textfarben, Emotes und Inhalte des spielersprachlichen Registers) werden in KAPITEL 7 und KAPITEL 8 ausführlich besprochen und daher an dieser Stelle nicht thematisiert.

1) Chatkorpus I: *WoWSK*

Beinhaltet: Für qualitative Basisanalyse aufbereitete Chatdaten

Quelle: Screenshots aus *World of Warcraft*

Umfang: 5.566 Zeilen / 53.033 laufende Wortformen (ca. 36.335 laufende Wortformen ohne Channelbezeichnungen)

Erhebungszeitpunkt: 2011 (Originalaufnahmen), 2014 (Qualitätskontrolle, Überarbeitung)

Anmerkungen: Die Daten geben die multimodalen Oberflächeninformationen des Originaltextes (Farbinformationen, Linkmarkierungen, grafische Chatmarkierungen) vollständig wieder. Das Korpus eignet sich wegen seines Aufbaus und der Art der qualitativen Bearbeitung (Auslassung von Systemnachrichten, die nicht Teil der eigentlichen Spielerkommunikation sind, fehlender Zeitstempel) weniger zur umfassenden kontextsensiblen Kommunikationsanalyse, als zur Darstellung und Erläuterung von Einzelphänomenen auf syntaktischer und lexikalischer Ebene.

Das Transkript umfasst die Zeilennummer in der ersten Spalte, einen Channel-Tag in eckigen Klammern und die anonyme Senderbezeichnung in der zweiten Spalte sowie die eigentliche Chatnachricht in der dritten Spalte. Von dieser Grundform weichen allerdings verschiedene Beitragstypen ab (etwa Nachrichten des *Sagen-Channels* (vgl. Zeile 4), des *Flüsterchannels* (vgl. Zeile 5), des *Schreien-Channels* (vgl. Zeile 6), die formal kaum unterscheidbaren *Emotes* und */me-Nachrichten* (vgl. Zeile 7) sowie *Systemnachrichten* (vgl. Zeile 8)).

Die Sender wurden mithilfe einer fortlaufenden Nummerierung (*S[Nummer]* für *Sender [Nummer]*) anonymisiert (vgl. Abbildung 2.5.1).

Die Tabellen 2.5.1 und 2.5.2 zeigen die Verteilung der Beiträge auf die Chatchannels sowie die Verteilung der genutzten *Emotes* (vgl. dazu KAPITEL 7.3.4.2).³⁵

³⁵ Diese Angaben schließen die automatisch erstellten *Systemnachrichten* aus, weshalb die Summe aller Chatbeiträge und Emotes nicht der o.g. Gesamtsumme der Zeilen des Korpus entspricht.

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 87]:	lf 3dds für daily hc (occu) pls /w me
2	[2. Handel] [S 88]:	hätt wer in dala kurz zeit mir was zu ver- hütt (kein t-stahl)
3	[2. Handel] [S 89]:	vz gegen mats [Verzauberkunst]
4	[S 51] sagt:	Hi
5	[S 66] flüstert:	Wirkliches Leben? Kenn ich net
6	[S 312] schreit:	bikertreff hier^^
7	S 70	begrüßt Euch mit einem herzlichen Hallo!
8	S 14	schließt sich der Gruppe an.

Zeilen- nummer (nicht Teil des Originaltextes)	Channelbezeichnung und Sender- bezeichnung	Chatbeitrag (farbige Anteile in eckigen Klammern sind sog. <i>spielinterne Links</i> , vgl. KAPITEL 7.3.4.1)
--	--	--

Abbildung 2.5.1: Chatausschnitt aus Wowsk. Die Farbinformationen sowie die Channel- und Linkmarkierungen entsprechen der Darstellung im Spiel.

Chatchannel	Beitragszahl	Anteil in % ³⁶
[1. Allgemein]	67	1,29
[2. Handel]	1.136	21,83
[3. LokaleVerteidigung]	4	0,08
[4. SucheNachGruppe]	204	3,92
[5. Gildenrekrutierung]	1	0,02 ³⁷
[Gilde]	1.039	19,96
[Gruppe]	926	17,79
[Offizier]	0	0

³⁶ Die Angaben sind unter dem Ausschluss von Emotes und Systemnachrichten zu verstehen.

³⁷ Die Tatsache, dass der Channel ‚Gildenrekrutierung‘ während der Korpusaufnahmen (sowohl in Wowsk, als auch in Wowlogk) nicht genutzt wurde, kann nicht als Teil repräsentativ für die Verteilung der Channelnutzung im Allgemeinen gesehen werden: Die ‚Gildenrekrutierung‘ kann nur verwendet werden, wenn der aufnehmende Spieler nicht bereits Teil einer Gilde (einer langfristigen Spielergruppierung) ist (vgl. KAPITEL 7.3.1.1). Für eine genauere Darstellung der Verteilung müssten also Korpora sowohl von Spielern mit, als auch von Spielern ohne Gildenzugehörigkeit aufgenommen werden. Anschließend müssten die Verteilungen mit der Häufigkeit der Nutzung der übrigen Channels verrechnet werden – was allerdings nicht Ziel dieser Arbeit sein soll.

[Schlachtzug]	757	14,54
[Schlachtzugsleiter]	205	3,94
	(962 gesamt)	(18,48)
[Weltverteidigung]	0	0 ³⁸
Flüsterchannel	1.059	20,35
Private Channels (z.B. [5. [Name]], [6. [Name]]) ³⁹	5	0,1
Sagen-Channel	3	0,06
Schreien-Channel	3	0,06
/me-Ausdrücke	-keine Angaben möglich- ⁴⁰	-
Gesamt:	5.205	100

Tabelle 2.5.1: Verteilung der Beiträge nach Chatchannels in WOWSK

Emotes	Anzahl
/ängstlich-Emotes	1
/applaudieren-Emotes	0
/begrüßen-Emotes	16
/danke-Emotes	5
/entschuldigen-Emotes	0
/erröten-Emotes	0
/flirten-Emotes	0
/gratulieren-Emotes	0
/hauen-Emotes	0

³⁸ Die ‚Weltverteidigung‘ ist ähnlich wie die ‚Gildenrekrutierung‘ ein Channel, der nur dann genutzt wird, wenn sich der Nutzer proaktiv in den Channel einwählt. Aus diesem Grunde scheint er im Allgemeinen kaum genutzt zu werden: Auch in den Anteilen der Korpora, die nicht in teilnehmender Beobachtung, sondern mit der Hilfe aktiver Spieler aufgenommen wurden, scheint die Nutzung des Channels niemals nötig gewesen zu sein.

³⁹ Die Ziffern zur Bezeichnung der privaten Channels sind variabel: Ihnen wird immer die nächste zur Verfügung stehende Channelnummer zugewiesen. Ist bspw. der Channel ‚Gildenrekrutierung‘ aktiv, wird einem privaten Channel i.d.R. die Ziffer ‚6‘ zugeteilt. Ist die Gildenrekrutierung nicht aktiv, wird dem privaten Channel die Ziffer ‚5‘ zugewiesen. Werden mehrere private Channels gleichzeitig verwendet, so erhält jeder von ihnen eine eigene Ziffer.

⁴⁰ /me-Ausdrücke sind hochvariable Beiträge (vgl. KAPITEL 7.3.1.2.3.4), für die im Gegensatz zu den meisten anderen Channels und zu Emotes keine eindeutigen Oberflächenmerkmale (Channeltag oder typische Wortlaute) existieren. Aus diesem Grunde gibt es zurzeit keine zuverlässige Methode zur automatischen Quantifizierung von /me-Ausdrücken.

/klatschen-Emotes	0
/Kuss-Emotes	4
/lachen-Emotes	6
/nicken-Emotes	0
/tanzen-Emotes	0
/verbeugen-Emotes	3
/winken-Emotes	2
/witz-Emotes	0
/zeigen-Emotes	1
/zwinkern-Emotes	0
Gesamt	38

Tabelle 2.5.2: *Vorkommen von Emotes (Auswahl) in WoWSK*

2) Chatkorpus II: *WoWLogK*

Beinhaltet: Unbearbeitete Chatlogdaten

Quelle: In World of Warcraft integrierte Funktion zur automatischen Aufnahme von Chatlogs

Umfang: 305.406 Zeilen / Die laufenden Wortformen tatsächlicher Kommunikation sind wegen des Formats und der ungefilterten Systemnachrichten nicht ohne weiteres einschätzbar. Einfache Zählungen belaufen sich auf 2.780.288 Wörter. Die tatsächlich *von Spielern produzierten* Beiträge dürften allerdings nur etwa ein Drittel dieser Datenmenge bilden (vgl. zur Orientierung auch *Tabelle 2.5.1*). Genauere Zählungen sind aufgrund der oberflächlichen Ähnlichkeit der Spieler- und Systembeiträge und wegen technischer Beschränkungen in dieser Studie nicht möglich.

Erhebungszeitpunkt: 2012-2015

Anmerkungen: Die Chatdaten wurden mit einer automatischen Logfunktion aufgenommen und lediglich von den Folgen technischer Aufnahmefehler bereinigt. Die Analyseausschnitte werden zudem mit fortlaufenden Nummern nach dem Schema *WoWLogK-[Nummer]* anonymisiert und in eine übersichtlichere Tabellenform transkribiert. Durch die hohe Zahl an Systemnachrichten (für Beispiele siehe *Abbildung 2.5.2 (b)*, Zeilen 3 und 4) gestaltet sich der Erstzugang zu den Daten als kompliziert, ermöglicht dafür jedoch eine besonders kontextsensible Analyse.

Die Darstellung unterscheidet sich in zwei wesentlichen Punkten von der Darstellung von WoWSK: Erstens enthält das Korpus keine Farbinformationen und keine salienten Markierungen spielinterner Links (die aber in den meisten Fällen immer noch rekonstruierbar sind). Zweitens enthält das Transkript eine zusätzliche Spalte für den Zeitstempel am Zeilenanfang (Zeile (T)).

Für Angaben zur Verteilung der Beiträge auf die Chatchannels siehe *Tabelle 2.5.3*. Dabei kann v.A. für die /me-Ausdrücke keine zuverlässige Angabe gemacht werden, weil sich diese Anhand von Oberflächenmerkmalen kaum oder gar nicht von Systemnachrichten unterscheiden lassen.⁴¹

Für eine Übersicht zur Häufigkeit und Verteilung von Emotes in WoW-LOGK vgl. *Tabelle 2.5.4*.

9/23	23:18:20.117	[2. Handel]	WoWLogK-1: VK Lebendiger Funken w/me bei Interesse
[...]			
9/23	23:18:26.126	[2. Handel]	WoWLogK-2: ;)
9/23	23:18:38.626	WoWLogK 3 ist jetzt offline.	
9/23	23:18:40.660	Ihr erhaltet Beute: Übergroßer Regenwurm.	

(a)

Zeile	(T)	Channel / Sender	Beitragstext
1	9/23 23:18:20.117	[2. Handel] WoWLogK-1:	VK Lebendiger Funken w/me bei Interesse
2	[...]		
3	9/23 23:18:26.126	[2. Handel] WoWLogK-2:	;)
4	[...]		
5	9/23 23:18:38.626	[System]	WoWLogK-3 ist jetzt offline.
6	9/23 23:18:40.660	[System]	Ihr erhaltet Beute: Übergroßer Regenwurm.

Zeilennummer (nicht Teil des Originaltextes)	Zeitstempel (Monat /Tag /Uhrzeit)	Channelbezeichnung	Senderbezeichnung (Formale Abweichung von WoWSK durch automatische Aufnahme)	Automatisch erstellte Systemnachrichten	Chatbeitrag (ohne farbige Markierungen und Hervorhebungen durch eckige Klammern)
--	-----------------------------------	--------------------	--	---	--

(b)

Abbildung 2.5.2: Chatausschnitt aus WOWLOGK (gekürzt, anonymisiert) in der Ausgangsform (a) und in transkribierter Form (b)

Chatchannel	Beitragszahl	Anteil in % ⁴²
[1. Allgemein]	11.514	8,42
[2. Handel]	34.985	25,59

⁴¹ In der qualitativen Analyse ist eine solche Trennung von Systemnachrichten und /me-Ausdrücken aber immer noch durch die Berücksichtigung des Kontextes und den Nachrichteninhalt möglich.

⁴² Die Prozentangaben gelten unter Ausschluss von Systemnachrichten und der nicht automatisch zählbaren /me-Ausdrücke sowie unter Ausschluss von Emotes.

[3. LokaleVerteidigung]	314	0,23
[4. SucheNachGruppe]	694	0,51
[5. Gildenrekrutierung]	1	0
[Gilde]	41.776	30,56
[Gruppe]	4.770	3,49
[Gruppenanführer]	443	0,32
(Gruppenbeiträge gesamt)	5213	3,81
[Offizier]	70	0,05
[Schlachtzug]	4680	3,42
[Schlachtzugsleiter]	2558	1,87
(Schlachtzugsbeiträge gesamt)	7238	(5,29)
[Weltverteidigung]	0	0
Flüsterchannel	8619	6,3
Private Channels (z.B. [4. Name], [5. [Name]], [6. [Name]]) ⁴³	1537	1,12
Sagen-Channel	17.881 ⁴⁴	13,08
Schreien-Channel	6.880	5,03
/me-Ausdrücke	-keine Angaben möglich-	-
Gesamt:	136.722	99,94⁴⁵

Tabelle 2.5.3: *Verteilung der Beiträge nach Chatchannels in WOWLOGK*

⁴³ Die Ziffern zur Bezeichnung der privaten Channels sind variabel: Ihnen wird immer die nächste zur Verfügung stehende Channelnummer zugewiesen. Sind bspw. die Channels ‚SucheNachGruppe‘ und ‚Gildenrekrutierung‘ aktiv, wird einem privaten Channel i.d.R. die Ziffer ‚6‘ zugeteilt. Ist die Gildenrekrutierung nicht aktiv, aber der SucheNachGruppe Channel schon, wird dem privaten Channel die Ziffer ‚5‘ zugewiesen. Ist keiner der beiden optionalen Channels aktiv, erhält der private Channel die Ziffer ‚4‘. Werden mehrere private Channels gleichzeitig verwendet, so erhält jeder der Channels eine eigene Ziffer.

⁴⁴ Der Sagen-, der Schreien- und der Flüsterchannel werden nicht nur von menschlichen Sendern verwendet, sondern auch von sog. NPCs, bzw. NSCs (computergesteuerten nichtspieler-Charakteren). Zwar kann durch den Kontext und durch die im Falle von NSC-Nachrichten stets korrekte sprachliche Gestaltung hergeleitet werden, welche Beiträge nicht von menschlichen Sendern stammen, allerdings gibt es hierfür bisher keine automatisierten Verfahren. In der Zählung von WOWLOGK werden daher sowohl NSC- als auch Spielernachrichten aufgenommen. In der konkreten Analyse (KAPITEL 7 und KAPITEL 8) werden allerdings nur von menschlichen Spielern erstellte Nachrichten betrachtet.

⁴⁵ Die Abweichung von den zu erwartenden 100% ist durch Rundungen nach der zweiten Stelle hinter dem Komma entstanden.

Emotes	Anzahl
/ängstlich	6
/applaudieren-Emotes	9
/begrüßen-Emotes	197
/danke-Emotes	52
/entschuldigen-Emotes	6
/erröten-Emotes	4
/flirten-Emotes	20
/gratulieren-Emotes	4
/hauen-Emotes	11
/klatschen-Emotes	8
/Kuss-Emotes	23
/lachen-Emotes	64
/nicken-Emotes	18
/tanzen-Emotes	68
/verbeugen-Emotes	119
/winken-Emotes	251
/witz-Emotes	18
/zeigen-Emotes	22
/zwinkern-Emotes	3
Gesamt:	902

Tabelle 2.5.4: Vorkommen von Emotes (Auswahl) in WoWLOGK

3) Videodaten I: WoWRPV

Beinhaltet: Videodaten aus dem Handlungskontext *Rollenspiel*, ergänzt durch Chatlogdaten.

Quelle: Videoaufnahme durch externe Aufnahmesoftware, integrierte Chatlog-Funktion von *World of Warcraft*

Umfang: Videomaterial mit einer Dauer von insgesamt 16 Stunden, 8 Minuten und 46 Sekunden. Die Daten umfassen eine längere Sitzungsreihe (A) mit vorgeplantem Rollenspiel (bestehend aus fünf Aufnahmeteilen (1-5) mit unterschiedlichen Szenerien) und eine kürzere Sitzung (B) mit nicht geplantem („offenen“) Rollenspiel (vgl. Tabelle 2.5.5).

Erhebungszeitpunkt: 2014 (Sitzung A), 2015 (Sitzung B)

Anmerkungen: Die Videodaten bestehen aus grafischem Material und Chatlogdaten (vgl. Tabelle 2.5.6). Die Internettelefonie wurde nicht während des Rollenspiels eingesetzt.

Alle Sitzungen wurden von demselben Spieler unter natürlichen Spielbedingungen und ohne direkte Beobachtung oder Einflussnahme des Projektleiters aufgenommen, um damit die größtmögliche Authentizität zu gewährleisten.

Während Sitzung A in einem dem Aufnehmenden bekannten sozialen Umfeld stattfand, wurde Sitzung B als sog. „*open RP*“ („offenes Rollenspiel“) aufgenommen, dessen Konzeption auf zufälligen Begegnungen beruht und ohne vorherige Absprachen der Teilnehmer stattfand.

In der Spalte (*T*) wird der Sendezeitpunkt der Beiträge (Std.:Min.:Sek.) in Relation zum Beginn der Aufnahmesitzung angegeben. Diese Angabe bezieht sich sowohl auf die Chatnachrichten, als auch auf die visuellen Informationen.

Die Spalte *KF* gibt an, mit welcher Kommunikationsform der jeweilige Beitrag erstellt wurde. Im Rollenspielkontext ist das entweder der Chat oder die Spielgrafik, welche jeweils separat transkribiert werden. Diese Beiträge werden z.T. gleichzeitig formuliert, was an der gemeinsamen Zeile in der Spalte (*T*) ablesbar ist.

In der Spalte *Channel / Sender* kann abgelesen werden, welcher Sender den jeweiligen Beitrag formuliert hat. Im Falle von visuellen (grafikbasierten) Informationen wird hier kein Sender herausgestellt, weil hierbei in häufigen Fällen gar kein oder mehrere Sender aktiv sind. Diese werden dann im jeweiligen Inhaltstext benannt.

In der Spalte *Beitragstext / Inhalt* werden schließlich die von einem Sender formulierten Chatbeiträge und das grafisch sichtbare Geschehen wiedergegeben. Die Chatbeiträge werden, sofern in den Grunddaten vorhanden, mit allen kommunikationsrelevanten Farbinformationen transkribiert. Die Zeilen für die visuellen Informationen beinhalten beschreibende und kommentierende/interpretierende Anteile und liefern bei Bedarf Verweise auf konkrete Bildinformationen, die dann außerhalb der Tabelle wiedergegeben werden. Das Bildmaterial wird nach Notwendigkeit mit Markierungen ausgestattet, durch welche Zusammenhänge hervorgehoben oder die zu analysierenden Teilaspekte kenntlich gemacht werden (vgl. Abbildung 2.5.3).

Die realweltlichen Sender werden mit *RP-S[Nummer]* (für *Roleplay-Sender*) anonymisiert (und lediglich in den erläuternden Texten zum Transkript genannt), während die Avatare, die sowohl im visuellen, als auch im textuellen Feld als augenscheinliche Sender auftreten, mit *RP-A[Nummer]* (*Roleplay-Avatar*) gekennzeichnet werden. Die Nummern der Avatare entsprechen immer den Nummern der zugehörigen realweltlichen Sender.

Gewöhnliche Beiträge in MMORPG-Chats sind auf 255 Zeichen begrenzt. In der Rollenspielkommunikation wird diese Zeichenzahl häufig durch den Einsatz inoffizieller Softwareerweiterungen überschritten. In diesem Falle

wird der in einer einzigen Produktionsphase erstellte Beitrag in mehreren Teilen zu je 255 Zeichen ausgegeben. Solche Beiträge sind im Transkript anhand ihres identischen Zeitstempels zu erkennen.

Da nur ausgewählte Schlüsselstellen aus dem Material transkribiert werden, erfolgt für jeden Ausschnitt eine Erläuterung des Handlungskontextes im Fließtext. Dazu gehört auch eine einleitende Vorstellung der agierenden Charaktere.

Weil sich das Rollenspiel stark von den übrigen untersuchten MMORPG-Handlungstypen unterscheidet, wurden für die Rekonstruktion der Kommunikationsabläufe im Anschluss an die Rollenspielsitzungen mehrfach Nachbesprechungen mit dem aufnehmenden Spieler (RP-S1) durchgeführt sowie Rollenspieleleitfäden zurate gezogen.⁴⁶

Aufnahmesitzung	(A-1)	(A-2)	(A-3)	(A-4)	(A-5)	(B) (Open-RP)
Dauer (Std.:Min.:Sek.)	01:55:41	1:24:24	3:48:54	2:23:35	3:40:19	2:54:19

Tabelle 2.5.5: Dauer der Videoaufnahmen von WWRPV

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:24:20	Chat	RP-A1	vergewissert sich noch einmal dass sie ihre Tasche noch um den Körper trägt, und geht dann los. "Das werdet Ihr bald, keine Sorge." sagt die noch recht junge 'Dame'.
2	[...]			
3	02:24:58	Chat	RP-A2 says:	Die Stadt besteht nur aus Stein und stinkt schrecklich an einigen Orten. <seufzt sie.>
		Grafik		RP-A2 läuft in Schrittempo in Richtung des Stadtzentrums (vgl. Abbildung 2.5.3).

Tabelle 2.5.6: Beispieltranskript aus WWRPV (gekürzt)⁴⁷

⁴⁶ Bekannte Internetseiten zur Unterstützung des Rollenspiels sind z.B. http://forscherliga.wikia.com/wiki/RP-Guide:_Neueinsteiger und http://diealdor.wikia.com/wiki/Die_Aldor_Wiki (letzter Zugriff: 01.06.17)

⁴⁷ Hinweis: Um stets beste Lesbarkeit zu gewährleisten, werden für die Transkripte dieser Arbeit variierende Schriftgrößen verwendet. Einfachere Transkripte (mit geringer Textmenge und Spaltenzahl) erhalten eine größere Schrift als Transkripte mit großer Textmenge und hoher Spaltenzahl.



Abbildung 2.5.3: Darstellung der visuellen Ebene in WoWRPV mit einer grafischen Markierung zur Nachvollziehbarmachung von Bewegungsabläufen.

4) Videodaten II: WoWRaidV

Beinhaltet: Videodaten aus dem Handlungskontext *Raid*.

Quelle: Videoaufnahme durch externe Aufnahmesoftware

Umfang: 4 Aufnahmesitzungen, von denen die beiden früheren Sitzungen (aus der Raidinstanz „*Drachenseele*“, Sitzungen A1 und A2) für die eigentliche Analyse herangezogen werden (Gesamtdauer: 5 Stunden, 43 Minuten, 55 Sekunden), während die beiden späteren Sitzungen (aus der Raidinstanz „*Schwarzfelsgießerei*“, Sitzung B1 und B2) der Absicherung der Aktualität der Erkenntnisse aus der Analyse der ersten beiden Sitzungen dienen (Gesamtdauer: 4 Stunden, 29 Minuten, 41 Sekunden). Es wird für die Analysen außerdem einmalig auf ein 10-minütiges Video zugegriffen, das während der Vorbereitungsphase zu Probezwecken in der Raidinstanz „*Pechschwingenabstieg*“ aufgenommen wurde (Sitzung C).

Erhebungszeitpunkt: 2012 („*Drachenseele*“-Raidinstanz (Sitzung A), „*Pechschwingenabstieg*“-Raidinstanz (Sitzung C)), 2015 („*Schwarzfelsgießerei*“-Raidinstanz (Sitzung B))

Anmerkungen: Die Videoaufnahmen umfassen grafische Informationen, Chatdaten und Internettelefonie-Daten (*VoIP*). Beiträge aller drei Typen müssen

für die Analyse in ihrer korrekten zeitlichen Abfolge, bzw. Gleichzeitigkeit dargestellt werden.

Die Spalte (*T*) dient der Angabe des Sendezeitpunktes der Beiträge (Std.:Min.:Sek.) in Relation zum Beginn der Aufnahmesitzung. Diese Zeitanzeige bezieht sich sowohl auf die Internettelefonie-Nachrichten, als auch auf die Chatnachrichten und die visuellen Informationen. Die Angabe unterscheidet sich von dem im Bildmaterial und im Chat sichtbaren Zeitstempel, weil dort eine *Uhrzeit* angegeben wird, welche aber aufgrund der fehlenden Sekundenanzeige nicht hinreichend genau für eine Analyse ist. In das Transkript werden diese Uhrzeiten daher nur als Kontextdaten übernommen.

Die Spalte *KF* gibt an, mit welcher Kommunikationsform der jeweilige Beitrag erstellt wurde. Im Raidkontext ist das entweder der Chat, die Spielgrafik oder die gesprochene Sprache, welche jeweils separat transkribiert werden. Auch in diesem Transkriptionsformat werden gleichzeitig formulierte oder sich überschneidende Beiträge in separaten Zeilen mit gemeinsamen Zeitstempel in der Spalte (*T*) transkribiert.

Für die Chatbeiträge (in der Spalte *KF* mit *Chat* markiert) wird ein Transkriptionsformat benötigt, das auch Farbinformationen, grafische Chatmarkierungen und Indizes für die spielinternen Links umfasst. Die Chatbeiträge werden daher nach den Prinzipien von WOWSK transkribiert (s.o.).

Da der Chat in der Raidkommunikation auch grafische Informationen beinhaltet, die durch eine automatische Chatlogaufnahme nicht erfasst werden können (so vor allem durch inoffizielle Spielerweiterungen hinzugefügte Ikone), muss er für diese Analysen direkt aus dem Videomaterial transkribiert werden. Dabei werden grafische Elemente als Bilder direkt in die Chatzeile eingesetzt.

Die gesprochene Sprache (in der Spalte *KF* mit *VoIP* für *Voice over Internet Protocol* markiert) wird nach den Vorgaben des GAT2 transkribiert (s.o., für eine Legende der verwendeten Transkriptionskonventionen vgl. Tabelle 2.5.7 unten). Sich überschneidende Beiträge werden hierbei mit einem gemeinsamen Zeitstempel versehen. Die Konventionen der GAT2-Transkriptionen sehen außerdem eine genaue Markierung der sich überschneidenden Abschnitte durch eckige Klammern vor (vgl. Tabelle 2.5.8, Zeilen 2 und 3).

Gelegentlich werden Gesprächsausschnitte aus der Internettelefonie in der nachfolgenden Analyse im Fließtext nochmals in eine leichter lesbare Form

transkribiert, welche die konkreten prosodischen Merkmale nicht berücksichtigt, sondern lediglich Trennlinien für inhaltliche Sprünge, bspw. für Denkpausen und Formulierungsunsicherheiten, einsetzt.⁴⁸

Für die kommunikationsrelevanten Anteile der grafischen Ebene aus WOWRAIDV (in der Spalte *KF* mit *Grafik* markiert) gilt die gleiche Vorgehensweise wie für die Transkription aus WOWRPV: Die Zeile beinhaltet beschreibende, kommentierende und interpretative Anteile und liefert nach Notwendigkeit Verweise auf abbildendes Material außerhalb der Transkriptionstabelle (vgl. Abbildungen 2.5.4 und 2.5.5). Auch hier werden nach Bedarf Markierungen zur Hervorhebung von wesentlichen visuellen Elementen oder zur Darstellung von Bewegungsabläufen eingesetzt (vgl. Abbildung 2.5.5).

Die realweltlichen Sender hinter den Avataren (die auch die Internettelefonie-Sender sind) werden in diesem Transkript mit *RS-[01]* bis *RS-[10]* (für *Raid-Sender*) bezeichnet, während ihre Avatare mit *RA-[01]* bis *RA-[10]* (für *Raid-Avatar*) bezeichnet werden. Diese Unterscheidung ist notwendig, um im Transkript eindeutig zu kennzeichnen, an welcher Stelle der menschliche Sender selbst spricht, und wann er mithilfe des Avatars im Chat oder auf der visuellen Ebene kommuniziert. Der Raidleiter, der im Raidkontext eine zentrale Stellung einnimmt, wird mit *RS-L*, bzw. *RA-L* (für *Raid-Sender-Leitung*) bezeichnet (vgl. auch Tabelle 8.3.1.1 in KAPITEL 8.3.1).

Weil das Raid-Material eine besonders hohe Informationsdichte besitzt, werden abschnittsweise einzelne, für das jeweilige Analysevorhaben irrelevante Anteile der Daten nicht in das Transkript eingefügt, um eine bessere Übersicht zu erhalten und damit eine fokussiertere Analyse zu ermöglichen (vgl. Tabellen 2.5.8 und 2.5.9). Dieses Vorgehen wird an entsprechender Stelle stets angesprochen.

⁴⁸ Dafür ein kurzes Transkriptionsbeispiel (vgl. Zeilen 7-14 aus Tabelle 2.5.8): „*In den Blitzphasen müssen wir | oder werden wir das einfach wieder so machen, dass wir diese Pylonen, die hier entstehen, das sind, glaub ich | ich weiß gar nicht mehr, wo die entstehen. Ich glaub, die stehn schräg, oder? Obwohl, überall. Ist ja wurscht. So.*“.

Transkriptionszeichen	Erläuterung
<i>Akzentuierung</i>	
akZENT	Fokusakzent
ak! ZENT!	starker Fokusakzent
<i>Tonhöhenbewegung am Ende von Intonationsphrasen</i>	
?	stark steigend
ˊ	mäßig steigend
–	gleichbleibend
;	mäßig fallend
·	tief fallend
<i>Auffällige Tonhöhen sprünge</i>	
↑	(kleinerer) Tonhöhen sprung nach oben
↓	(kleinerer) Tonhöhen sprung nach unten
<i>Sonstige Konventionen</i>	
[TEXT A] [TEXT B]	überlappende Gesprächsteile/Simultansprechen von mehreren Sprechern mit Angabe der Reichweite
°h / h° °hh / hh° °hhh / hhh°	Ein- bzw. Ausatmen von ca. 2.0 bis 1.0 Sekunden Dauer
(.)	Mikropause (bis ca. 0.2 Sekunden)
(-) (--) (----)	Pause von ca. 2.0 bis 1.0 Sekunden Dauer
(2.5)	gemessene Pause mit Angabe der Dauer
und_ähm	Verschleifungen innerhalb von Einheiten
ähm öhm ähm	als Verzögerungssignale ausgeschrieben („gefüllte Pausen“)
hahaha, hihi	silbisches Lachen, entsprechend der Anzahl der Lachimpulse
((lacht)), ((weint)), ((hustet))	nonverbale Handlungen
<<lachend>TEXT>, <<hustend>TEXT>	sprachbegleitende Handlungen und Ereignisse mit Angabe der Reichweite
<<erstaunt>TEXT>	interpretative Kommentare mit Angabe der Reichweite
()	unverständliche Passage
(xxx) (xxx xxx XXX)	unverständliche Passage mit Angabe der Silbenzahl (Majuskel kennzeichnen betonte Silben)
(machen)	vermuteter Wortlaut
(machen/lachen)	vermuteter Wortlaut mit möglichen Alternativen
=	unmittelbarer Anschluss neuer Sprecherbeiträge oder Segmente an ein vorheriges Segment

:	Dehnung um ca. 0,2-1,0 Sekunden
::	
:::	
<<f> >	forte (laut)
<<ff> >	fortissimo (sehr laut)
<<p> >	piano (leise)
<<pp> >	pianissimo (sehr leise)
<<all> >	allegro (schnell)
<<len> >	lento (langsam)
<<creaky> >	glottalisiert („Knarrstimme“)

Tabelle 2.5.7: *Transkriptionskonventionen nach dem GAT2*⁴⁹

⁴⁹ Hinweis: Es handelt sich lediglich um eine Auswahl aus dem Minimal-, dem Basis- und dem Feintranskript mit leichten Abwandlungen in formaler Darstellung und Beschreibungstext. Zur vollständigen Liste siehe SELTING et al. 2009: 391ff.

Zeile	(T)	KF	Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:12:51	VoIP	RS-L	im prinZIP´ äh:: (.)
		Grafik		Die gesamte Raidgruppe ist im Camp versammelt und blickt auf den im Zentrum stehenden Raidboss. Direkt vor der Gruppe befindet sich eine blaue Weltmarkierung auf dem Boden (Abbildung 2.5.4c).
2	02:12:52	VoIP	RS09	[((lacht)<<lachend>okay;> ((lacht))]
3		VoIP	RS-L	[hab ich jetzt gehört dass man den Boss auch ruhig in der mitte ↑TANKen kann´]
4	[...]			
5	02:13:08	VoIP	RS-L	<<all>ÄHM ähm ähm ähm ähm ähm ähm ähm ähm?::>
6	02:13:09	Grafik		Die aktuell auf dem Spielfeld befindliche blaue Weltmarkierung wird durch einen nicht identifizierten Spieler gelöscht.
7	02:13:10	VoIP	RS-L	<<len>in den BLITZphasen. (--)>
8	02:13:12	VoIP	RS-L	<<len>MÜSsen wir- (-)>
9	02:13:13	VoIP	RS-L	<<all>oder werden wir das einfach wieder SO machen´> (.)
10	02:13:15	VoIP	RS-L	<<all>dass wir diese pyLONEN-> (.) die hier entstehn- (.)
11	02:13:16	VoIP	RS-L	das SIND glaub ich- (.)
12	02:13:17	VoIP	RS-L	ich weiß gar nicht mehr WO die e_entstehn=
13	02:13:18	VoIP	RS-L	=ich glaub die stehn SCHRÄG oder? (2)
14	02:13:21	VoIP	RS-L	obwohl <<genuschelt>ch_stehn> überALL is ja wurscht´ [(.) SO- (.)]

Tabelle 2.5.8: Beispieltranskript aus WoWRAIDV-A1 (ohne Chat)

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:41:02	VoIP	RS-L	wenn sich jemand den debuff SELBer runternehmen kann==
2	02:41:04	VoIP	RS-L	=ist das übrigens AUCH hilfreich'(-)
3	02:41:06	VoIP	RS-L	dann müsst_er_s nämlich nicht Ansagen'
4	[...]			
5	02:41:57	VoIP	RS05	dann wär die bestimmt auch SO umgefallen noch;
		Chat	22:41 [Schlachtzug] [RA01]:	geht das mit [Verderbnis entfernen]
6	02:41:59	VoIP	RS-L	<<p>!NEIN! das_is_n magieeffekt RS01->
		Grafik		RS-L klickt auf den spielinternen Link, während er antwortet. Dabei wird ein Tooltip-Fenster zu der entsprechenden Fähigkeit geöffnet (Abbildung 2.5.5).

Tabelle 2.5.9: Beispieltranskript aus WoWRAIDV-A1 (mit Chat)



Abbildung 2.5.4: (Verkleinerte) Beispielabbildung aus WOWRAIDV



Abbildung 2.5.5: Beispielabbildung aus WOWRAIDV mit Markierung des Zusammenhangs von Link-Form und Link-Inhalt

5) Befragungsdaten: WoW-OU

Beinhaltet: Umfragedaten zur biographischen Einordnung und zum Kommunikationsverhalten von MMORPG-Spielern

Quelle: Online-Umfrage über 6 Monate Laufzeit

Umfang: 55 Items, bestehend aus Multiple-Choice-Aufgaben, Ratingaufgaben (Likert-Skala) und offenen Fragen. Die Beantwortung dauerte im Durchschnitt ca. 31 Minuten. Die Umfrage wurde von 372 Teilnehmern abgeschlossen.

Erhebungszeitpunkt: Juni bis Dezember 2012

Anmerkungen: Die Anonymisierung der Probanden für die Zitierung von Einzelaussagen erfolgt nach einer einfachen Nummerierung, die *alle* Teilnehmer an der Umfrage einschließt (und nicht nur diejenigen, welche die Umfrage auch beendet haben). Daher werden alle Probanden mit einer Zahl von 1 bis 1218 erfasst.

Die einzelnen Fragen und die grafischen Zusammenfassungen der statistisch auswertbaren Ergebnisse von WOW-OU werden in ANHANG 2 dieser Arbeit zur Verfügung gestellt.

3. Multimodale MMORPG-Kommunikation in nuce: Ein Ausblick anhand dreier Beispiele

Mit der MMORPG-Kommunikation ist, trotz aller für diese Studie vorgenommenen Eingrenzungen, ein großer und komplexer Untersuchungsbereich angesprochen. Aufgrund seines geringen Bekanntheitsgrades in der Linguistik und der Multimodalitätsforschung müssen für ihn im theoretischen Teil dieser Studie viele Kontextinformationen erarbeitet werden (bspw. zu Funktionsweisen des Spiels, zur grundlegenden Kommunikationssituation und zu Spezifikationen der verfügbaren Kommunikationsformen), um das Verständnis der Leser für die komplexen Abläufe der im Analyseteil thematisierten Spielerkommunikation abzusichern.

Das folgende Kapitel soll für einen leichteren Einstieg in das Thema noch vor der ausführlichen Vorstellung der grundlegenden Spielmechaniken und -abläufe (in KAPITEL 4) einen zusammenfassenden Ausblick auf die zentralen Begriffe, Vorgehensweisen und Ziele der Studie geben und die grundlegende Frage, hinsichtlich welcher Eigenschaften sich der Gegenstand für eine wissenschaftliche Analyse anbietet, anhand dreier einfacher Beispielausschnitte beantworten. Als kompakte und vereinfachende Zusammenfassung der Arbeit dient das Kapitel außerdem als Orientierungs- und Verständnishilfe insbesondere für themenfremde Leser.

Dafür werden zunächst das Untersuchungsgenre, der Untersuchungsgegenstand und seine zugrundliegenden Konzepte in aller Kürze erläutert (vgl. KAPITEL 3.1).⁵⁰ Anschließend werde ich eine knappe Einordnung in den Forschungskontext einige begriffliche Setzungen vornehmen (vgl. KAPITEL 3.2), deren ausführlichere Herleitungen in den KAPITELN V und VI thematisiert werden. Danach werden aus dem für die Arbeit erhobenen Datenmaterial (WoWSK, WoWRPV und WoWRaidV) drei Ausschnitte ausgewählt und exemplarisch analysiert (vgl. KAPITEL 3.3).⁵¹

⁵⁰ Für eine umfassende Darstellung des Untersuchungsgegenstandes vgl. KAPITEL 4. Für eine Einordnung des Untersuchungsgegenstands in den wissenschaftlichen Kontext der internetbasierten Kommunikation vgl. KAPITEL 7.

⁵¹ Für die umfassende Hauptanalyse siehe KAPITEL 8.

3.1 Das Untersuchungsgenre „MMORPG“ kurz und knapp

MMORPG ist ein Akronym für die Computerspielgenrebezeichnung *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* – zu Deutsch sinngemäß: *Massen-Mehrspieler Online-Rollenspiel*. Es handelt sich, vereinfacht gesagt, um ein internetbasiertes Computerspiel, das sich durch besonders große Zahlen miteinander vernetzter Spieler, komplexe systemische Abläufe und einem daraus resultierenden ausgeprägten Kommunikationsbedarf auszeichnet.

Im MMORPG wird der realweltliche Spieler durch einen *Avatar* vertreten – eine virtuelle, relativ frei gestaltbare Spielfigur mit einem durch komplexe Algorithmen definierten Set an Eigenschaften und Fähigkeiten –, der als *Held* einer vom Spielsystem erzählten Geschichte auftritt. Mit diesem Avatar kann sich der Spieler frei in einer internetbasierten, persistenten virtuellen Spielwelt, bzw. Spielumgebung (zum Begriff vgl. BARTLE 2010: 2 sowie KAPITEL 4.1) bewegen und sowohl mit sog. *Nichtspielercharakteren* (d.h. Spielfiguren mit einer meist einfachen künstlichen Intelligenz, auch *NSC* oder *NPC*, s.o.), als auch (und das ist für diese Studie entscheidend) mit den Avataren anderer Spieler interagieren. Je nach Spiel und technischen Voraussetzungen können in einer einzigen solchen Spielumgebung mehrere tausend Spieler gleichzeitig aktiv sein.⁵²

Die Spielwelten und die dort erzählten Geschichten haben üblicherweise ein an den Bereich der Fantasy- oder der Science-Fiction-Unterhaltung angelehntes Thema. Für die vorliegenden Untersuchungen wurde der seit Jahren stabilste und größte Genrevertreter *World of Warcraft* der Spieleschmiede *Blizzard Entertainment* ausgewählt.

Die Spielziele in MMORPGs lassen sich, obwohl sie im Detail vielfältig sind, neben dem immersiven Erleben der erzählten Geschichte auf einen wesentlichen Aspekt herunterbrechen: den Ausbau der Spielfigur.⁵³ Diese kann durch das Bestehen von Abenteuern ebenfalls in Algorithmen berechnete „Erfahrung“ und bessere Ausrüstung sammeln und dadurch zu einer stärkeren Spielfigur werden. Durch diese Verbesserungen kann sie sich – im Kern einem Endlosprinzip folgend – noch anspruchsvolleren Abenteuern stellen, die sie dann mit noch wertvollere Ausrüstung ausstattet (zu den sonstigen Spielzielen in MMORPGs vgl. KAPITEL 4).

Die Tatsache, dass das MMORPG in erster Linie als *Spiel* konzipiert ist, macht es zu einem ungewöhnlichen Untersuchungsgegenstand für Linguistik

⁵² Zu den Bevölkerungsgrößen der *World of Warcraft*-Server vgl. z.B. <http://wow.mmozone.de/die-beliebtesten-deutschen-wow-realms/> (letzter Zugriff: 01.06.17)

⁵³ Für weitere Erläuterungen zu den Spielzielen vgl. KELLY (o.J.) und KAPITEL 4.3.2.2.

und Multimodalitätsforschung: Die Kommunikation der Medienakteure wird zwar vom Spiel vorausgesetzt, aber der Spielprozess steht hier fast immer im thematischen Vordergrund. Das bedeutet: Das Kommunizieren wird von der Spielergemeinschaft i.d.R. als notwendige *Nebenbeschäftigung* zum Spielen wahrgenommen. Das unterscheidet es von anderen Forschungsgegenständen der internetbasierten Kommunikation wie etwa Standard-Chatumgebungen, Internetforen oder sozialen Netzwerken, die im Kern stets *Kommunikationsplattformen* sind. Allerdings werden über die Notwendigkeit des Zusammenspiels in MMORPGs relativ stabile soziale Gruppierungen mit hohem Kommunikationsbedarf gebildet (und dort i.d.R. als *Gilde*⁵⁴ bezeichnet), wodurch die Grenze zwischen Spiel und Kommunikationsplattform verschwimmt.

Obwohl sich die Spielinhalte z.T. auch alleine bewältigen lassen, können große Teile von MMORPGs i.d.R. nur in Avatargruppen bestanden werden. Dazu zählen beispielsweise die sog. *Instanzen*⁵⁵ oder auch *Dungeons* (eigständige Spielabschnitte, in denen meist feindselige Spielfiguren lauern) oder die vergleichbaren aber nur mit besonders großen und gut vorbereiteten Spielergruppen lösbaren *Raids* (die im Kern größere Instanzen sind). Während der Bewältigung solcher Spielabschnitte ist die Kommunikation unabdingbar, weil sich die Spieler hierfür absprechen müssen.

Die Spielerinteraktion ist allerdings nicht nur im Kampf von Bedeutung. MMORPGs bieten eine große Zahl verschiedener Beschäftigungsmöglichkeiten, zu denen bspw. die Produktion von virtuellen Gegenständen, Transaktionen mit virtuellen Waren zwischen Avataren und die Erforschung der Spielwelt gehören.

Für diese spieltypischen Handlungskontexte sind offensichtlich auf sie zugeschnittene Varianten der Spielerkommunikation gebräuchlich. Die Kommunikation findet dabei nicht nur auf sprachlicher, sondern auch auf nichtsprachlicher Ebene statt: Während des Spielens stehen den Medienakteuren der Spielchat, die Spielgrafik und optional die Internettelefonie als übergeordnete

⁵⁴ Der Ausdruck *Gilde* ist Teil des spielersprachlichen Registers. Es handelt sich hierbei ursprünglich um einen Zusammenschluss von Avataren, welcher in erster Linie der Organisation gemeinsamer spielbezogener Unternehmungen dient. Spielersprachlich wurde der Begriff aber vom reinen Spielfigurenzusammenschluss auf den sozialen Zusammenschluss der realweltlichen Akteure erweitert.

⁵⁵ Der Begriff der *Instanz* (als virtuelles Objekt einer bestimmten Klasse, welches das Ergebnis seiner Berechnung – der Instanziierung – ist) ist im Kontext dieser Studie doppeldeutig. Zum einen ist damit im spielersprachlichen Gebrauch der o.g. *Dungeon* bezeichnet (d.h. die Instanziierung eines Teilbereiches einer virtuellen Welt), zum anderen aber auch die gesamte Spielwelt (d.h. die Instanziierung einer virtuellen Spielumgebung im Allgemeinen, die im spielersprachlichen Register auch als *Realm* bezeichnet wird).

Kommunikationsformen zur Verfügung, die teilweise einzeln, z.T. aber auch integrativ verwendet werden. Ein Ziel der vorliegenden Studie ist es, die in den jeweiligen Handlungskontexten eingesetzten Formen und Gestaltungsmittel der Kommunikation (hier: *Kommunikationsmodi*⁵⁶) ausfindig zu machen und auf ihre kommunikative Wirkung hin zu überprüfen.

Dazu werden Schlüsselstellen der Kommunikation aus solchen MMORPG-typischen Handlungsräumen ausgewählt, die sich für eine kontrastive, gegenstandsinterne Gegenüberstellung besonders eignen⁵⁷:

- 1) Die *Mitspielersuche*, die beispielsweise für den Handel mit virtuellen Waren oder für die Bildung von Spielergruppen notwendig ist,
- 2) das avatargestützte, improvisationsschauspielartige *Rollenspiel* und
- 3) die hinsichtlich ihrer multimodalen Komposition besonders komplexe aktionsvorbereitende und aktionsbegleitende *Raidkommunikation*.

In allen drei Kontexten stehen grundsätzlich alle o.g. Kommunikationsformen des MMORPGs – Spielchat, Spielgrafik und Internettelefonie – zur Verfügung. Allerdings werden die Kommunikationsformen für jeden der ausgewählten Kontexte anders genutzt. Die Gründe hierfür lassen sich sowohl auf pragmatischer, als auch auf stilistischer Ebene suchen.

3.2 Anschluss an die bestehende Forschung

3.2.1 Das MMORPG im Kontext der CMC-Forschung

Hinsichtlich seiner grundlegenden Strukturen ist die MMORPG-Kommunikation in den Forschungsbereich der *computervermittelten Kommunikation (cmc)* bzw. der *internetbasierten Kommunikation (IBK)* einzuordnen (vgl. z.B. BIESWANGER 2013, HERRING et al. 2013b, JUCKER/DÜRSCHIED 2012, für weitere Literatur vgl. KAPITEL 6). Insbesondere auf textueller Ebene lassen sich verbreitete Phänomene aus bekannteren Kommunikationskontexten dieses Forschungsbereiches in der MMORPG-Kommunikation wiederfinden, aber es zeigen sich auch Unterschiede. Eine grundlegende Frage ist in diesem Kontext, welche Elemente der Spielerkommunikation einem *allgemeineren Stil*⁵⁸

⁵⁶ Für eine umfassende Herleitung des Modusbegriffs vgl. KAPITEL 6.

⁵⁷ Zum genauen methodischen Vorgehen und den dafür zur Verfügung stehenden Daten vgl. KAPITEL 2.

⁵⁸ Beim Begriff des (*sozialen* oder *Kommunikations-*) *Stils* stütze ich mich auf ANDROUTSOPOULOS (2003: 178ff., 2013), der damit (im Gegensatz zum *Register-*

der internetbasierten Kommunikation zuzuordnen sein könnten, und welche Elemente Teil eines spezifischeren spieler sprachlichen Kommunikationsstils sind. Die Trennung von spielspezifischen Ausdrucksweisen und allgemeineren internetbasierten Ausdrucksstilen dürfte allerdings nicht immer problemlos verlaufen, denn es muss von möglichen Wechselwirkungen in beide Richtungen ausgegangen werden.

Der Zugriff auf die Erfahrungen aus der Forschung zur sonstigen internetbasierten Kommunikation (vgl. z.B. DITTMANN 2002, SCHLOBINSKI 2006, BEIBWENGER 2010, 2013, 2016a, 2016b HERRING et al. 2013a) verbessert vor allem die Einschätzbarkeit von Phänomenen, die sich durch Abweichungen von standardsprachlichen Ausdrücken auszeichnen. Solche Abweichungen (zu denen bspw. die besondere Kürze des Ausdrucks oder Verletzungen der orthographischen Normen zählen, vgl. dazu KAPITEL 7) können intuitiv schnell als defizitär – als Indiz für mangelhafte Sprach- oder Kommunikationskompetenz – missverstanden werden.⁵⁹ Obwohl natürlich auch kompetenzbedingte Abweichungen von standardsprachlichen Ausdrücken niemals auszuschließen sind, spielt hier aber noch ein ganz anderer Aspekt eine Rolle: Ausdrücke mit besonderer Kürze (die sich bspw. in Ellipsen, in der Auslassung von Interpunktion und Großschreibung, aber auch in der Substitution von Wortgruppen durch Akronyme manifestieren) können Mittel der gezielten Ein- und Ausgabeökonomie sein. Was schon in bekannteren Formen der internetbasierten Kommunikation eine Rolle spielt, ist im MMORPG allerdings noch zentraler: Aus Spielerperspektive steht, wie oben erwähnt, in vielen Situationen nicht die Kommunikation, sondern das Spiel im Vordergrund. Da für die meisten textbasierten Kommunikationshandlungen das Spielen unterbrochen werden muss (sowohl die Steuerung der Spielfigur, als auch die Eingabe von Texten werden über die Tastatur vorgenommen), werden viele spielbegleitend formulierte Ausdrücke offenbar so knapp wie möglich gehalten. Nur dadurch kann eine möglichst ununterbrochene Kontrolle über die Spielfigur gewährleistet werden, was kritisch zum Spielerfolg beitragen kann.

Aber Eingabe- bzw. Ausdrucksökonomie ist neben Fehlerhaftigkeit nicht die einzige mögliche Ursache für sprachliche Auffälligkeiten in der MMORPG-Kommunikation: Das kreative Spiel mit Sprache und anderen Mitteln der Kommunikation ist ein wesentlicher Bestandteil der internetbasierten

Begriff) nicht nur sprachliche Eigenschaften der Kommunikation erfasst, sondern auch sprachbegleitende Elemente sowie typische Handlungsprozeduren. Er eignet sich für die Beschreibung der spieler sprachlichen Kommunikation, weil hiermit auch der Aspekt des Multimodalen in der Kommunikation erfasst werden kann.

⁵⁹ Vgl. aber als relativierende Gegenstimme z.B. STORRER 2014.

Kommunikation. Damit kann beispielsweise die Aufmerksamkeit der Rezipienten auf bestimmte Beiträge gelenkt werden, oder es können Beiträge ironisiert, Inhalte spezifiziert und Ausdrücke emotionalisiert werden.

Es ist daher eine wichtige Frage für diese Studie, welche sprachlichen und sprachbegleitenden Phänomene tatsächlich akzidentiell entstanden sein könnten, und welche ein gezielter „Kommunikationsmodus“ (d.h. ein Gestaltungsmittel der kommunizierten Information, s.u.) sind. Eine damit zusammenhängende Leitfrage ist, warum genau diese Gestaltungsmittel eingesetzt werden, und was sie tatsächlich in der Kommunikation bewirken.

3.2.2 Das MMORPG im Kontext der Multimodalitätsforschung

Da die Kommunikation im MMORPG allerdings nicht nur auf textueller, sondern auch auf grafischer und gesprochen-sprachlicher Ebene stattfindet, eröffnen sich auch einige Szenarien, die in der Forschung zur internetbasierten Kommunikation weniger gut untersucht sind. Die Studie schließt daher auch an die Multimodalitätsforschung an und sucht dort nach Analysemethoden für nichtsprachliche oder sprachbegleitende Kommunikationsmittel. Das setzt allerdings einen möglichst klaren Modus- und Multimodalitätsbegriff voraus, der im Vorfeld geklärt werden muss. Im direkten Umfeld des Modusbegriffs müssen m.E. außerdem die Nachbarbegriffe *Medium*, *Kanal*, *Kommunikationsform*, *Kommunikat* und *Kode* besprochen werden. Darauf möchte ich an dieser Stelle in aller Kürze eingehen, wobei ich zunächst die Nachbarbegriffe anspreche und anschließend bezüglich des Modusbegriffs ein wenig weiter ausholen werde (zur ausführlicheren Herleitung aller Begriffe vgl. KAPITEL 5 und 6):

Als *Medium* verstehe ich materielle Objekte oder Systeme zur Eingabe, Rezeption, Modifikation/Bearbeitung, Speicherung oder Distribution von Informationen. Dabei unterscheide ich zwischen technologischen (d.h. artifiziellen, von den Menschen hergestellten) und biologischen (d.h. natürlichen, dem lebenden Körper zugehörigen) Medien. Dieser materielle Medienbegriff steht weiter gefassten Medienbegriffen wie dem MCLUHANS gegenüber, der unter anderem auch offenere Systeme und Konzepte wie Sprache, Gedanken oder Raum und Zeit als Medien bezeichnet. Die Aspekte, die mit der begrifflichen Reduzierung des Mediums auf materielle Objekte und Systeme nicht mehr erfasst werden können, werden dann allerdings mit den Nachbarbegriffen wieder aufgegriffen (s.u.).

Als *Kanal* – den ich im Gegensatz zu anderen Ansätzen nicht als Synonym zu „Medium“ oder „Modus“ verstehe – bezeichne ich dann den *Zugang* des Empfängers zur Information. Ein Kanal setzt sich in meiner Perspektive (im

Kern BÖHME-DÜRR 1997 und HABSCHEID 2000 folgend) aus *Sinnesmodalität* (dem Sinneszugang, z.B. optisch, auditiv) und dem *physikalischen Kontakt* (dem physikalischen Zugang, etwa elektronmagnetische Wellen wie Licht oder Schall) zusammen.

Die *Kommunikationsformen* sind in meiner Perspektive (welche an eine Definition von HOLLY 2011 anschließt) die medial und kulturell geformten Praktiken und die damit verbundenen Strukturen der Kommunikation. Kommunikationsformen werden durch eine spezifische mediale Rahmung geliefert und legen die Potenziale und Grenzen der damit realisierten Kommunikation fest. Typische Kommunikationsformen sind Bücher, Briefe und face-to-face-Gespräche, aber auch digitale Varianten wie Chats oder die Internettelefonie.

Als *Kommunikat* bezeichne ich (u.A. ADAMZIK 2002 und DÜRSCHIED 2011 folgend) alle Produkte, aber auch autonom rezipierbare Teilprodukte von Kommunikationsereignissen. Der Begriff unterscheidet sich dahingehend von dem der Kommunikationsform, als dass er nicht die medial bedingte Struktur und die darin umgesetzten Praktiken der Kommunikation meint, sondern deren konkret rezipierbare Ergebnisse. Gerade in der fortlaufenden Kommunikation sind Kommunikate deswegen ggf. schwer zu isolieren. Typische Kommunikate sind bspw. ein konkreter Roman oder Brief, eine Rede oder ein TV-Werbespot.

Als *Kodes* bezeichne ich schließlich (im Anschluss an AMMON 2010: 335f.) Systeme konkreter und konventionalisierbarer Zuordnungen, die im Gegensatz zu *Symbolsystemen* (Begriff nach KELLER 1995) kontextgelöst ausgewertet werden können. Es lässt sich aus dieser Perspektive zwischen Kodes im engeren Sinne und Kodes im weiteren Sinne unterscheiden. Kodes im engeren Sinne beinhalten die Zuordnung von einem Ausdruck zu einer konkreten Inhaltsseite, bzw. zu einer *Bedeutung*. Kodes im weiteren Sinne umfassen auch offenere Zuordnungen, z.B. von pragmatischen Ausdrucksroutinen zu einer typischen Kommunikationshandlung, auch wenn diese nicht wörtlich ausgedrückt wird.⁶⁰ Individuelle Assoziationen fallen nicht unter diesen Kodebe-

⁶⁰ Bspw. ist der Einsatz des Ausdrucks „hallo“ in einem konkreten Kommunikationskontext (in aller Regel) eine Begrüßung. „Hallo“ *bedeutet* allerdings nicht „Begrüßung“, sondern ist der verbale Anteil ihrer pragmatischen Umsetzung in Form einer Interjektion. „Hallo“ wird daher im pragmatischen Anwendungskontext einer Begrüßung *zugeordnet* und kann entsprechend als Teil des sprachlichen Kodes im weiteren Sinne aufgefasst werden. Im pragmatischen Vollzug verbalisiert der sprachliche Ausdruck die damit vollzogenen Sprechakte häufig nicht, wird aber aufgrund der zugrundeliegenden Anwendungsconvention in der Regel trotzdem verstanden.

griff (obwohl sie auch als *Zuordnungen von Eindrücken zu Ausdrücken* verstanden werden können), weil sie abhängig von der assoziierenden Person unterschiedlich ausfallen können und daher nicht konventionalisierbar sind.⁶¹ Der Kode einer Sprache besteht demnach aus den der Sprache zugrundeliegenden Zeichen-Zuordnungskonventionen und ihrer Grammatik; Konnotationen werden vom Sprachkode entsprechend nicht erfasst. Ich unterscheide außerdem zwischen primären Kodes, die Bezüge zu Information in der Welt herstellen, und sekundären Kodes, die sich auf andere Kodes beziehen und sie dabei rekodieren. Typische Kodes sind neben den Sprachkodes bspw. Farbkodes (etwa bei einer Ampel oder einem Farbleitsystem von Zeitungen) oder zahlenbasierte Kodes (z.B. der Binärkode).

Der *Modusbegriff*, der für diese Arbeit das zentrale Element des terminologischen Fundamentes ist, wird in der Multimodalitätsforschung trotz seiner weiten Verbreitung, ähnlich dem Medienbegriff, bis heute inhomogen verwendet. Die einfachsten Ansätze verstehen den *Modus* der Kommunikation lediglich als den „Sinneszugang“ zur vermittelten Information (vgl. z.B. HOLLY

⁶¹ An dieser Stelle möchte ich eine kleine Ergänzung anfügen: Mit *Assoziation* sind hier die bewussten und unbewussten, nicht per se zeichenhaften kognitiven Verknüpfungen von Gedanken und Konzepten gemeint, die jedes *Individuum* bei der Wahrnehmung (und auch der Produktion) von Informationen bildet, bspw. um sie rahmen, beurteilen und ausbauen zu können. DE SAUSSURE bezeichnet auch die mentale Zuordnung eines Lautbildes, bzw. eines Zeichens zu einer Vorstellung als *Assoziation*, wobei es zu individuellen Unterschieden kommen kann (vgl. DE SAUSSURE 2001: 13ff. und 147ff.). Diese Assoziationen von Einzelindividuen bilden ihm zufolge auf sozialer (bzw. soziokultureller) Ebene Schnittmengen, welche wiederum das Zeichensystem der Gesamtheit einer Sprechergemeinschaft formen: „Zwischen allen Individuen, die so durch die menschliche Rede verknüpft sind, bildet sich eine Art Durchschnitt aus: alle reproduzieren – allerdings nicht genau, aber annähernd – dieselben Zeichen, die an dieselben Vorstellungen geknüpft sind“ (ebd.: 15). Entsprechend ließe sich in der Folge annehmen, dass sich Assoziationen eben *doch* generalisieren und konventionalisieren lassen. Allerdings ist das eben nur für die rekurrenten Anteile, d.h. die sich überschneidenden Mengen der Assoziationen der Fall, die dadurch zu Konventionen werden. In DE SAUSSURES Ansatz ist es gerade der Ausschluss der individuellen (sich nicht überschneidenden und daher nicht generalisierbaren) Anteile der Assoziation, welcher die Generierung eines konventionellen *Kodes* (dort: *code*, vgl. ebd. 16) überhaupt erst ermöglicht. Genau diese individuell möglicherweise unterschiedlichen Anteile sind es aber, die ich mit dem Begriff der *Assoziation* gegenüber der *Konvention* hervorheben möchte. Im Kern liegen DE SAUSSURES und dem hier vertretenen Begriff der Assoziation eigentlich keine grundlegend widersprüchlichen Definitionen zugrunde. Im Gegenteil: DE SAUSSURES strukturbetonende Theoriegrundlage hilft dabei, Kodes als ‚von individuellen Assoziationen befreite Zuordnungssysteme‘ zu definieren. Allerdings, und das ist ein wesentlicher Knackpunkt in den folgenden Ausführungen, halte ich die individuellen Assoziationen in der konkreten *Anwendung* solcher Systeme dennoch für grundlegend bedeutsam.

(2011, 2010, 2009, 2006, 1997) und WEIDENMANN (2002)), was ich aber als *Sinnesmodalität* vom Begriff des *Kommunikationsmodus* abgrenze. Differenziertere Ansätze, denen ich zu weiten Teilen folge, bezeichnen mit dem Modusbegriff aber ein weiteres Feld von bedeutungsbildenden oder bedeutungsverändernden Elementen der Kommunikation (vgl. etwa BUCHER/SCHUMACHER 2012, KRESS/VAN LEEUWEN 2010, KRESS 2010, NORRIS 2004) und erfassen damit auch nichtsprachliches oder sprachbegleitendes Material (beispielsweise Bild- und Tonmaterial), das die Sprache nicht nur ergänzen, sondern in Abhängigkeit vom Anwendungskontext sogar womöglich substituieren kann. Mit diesem Begriff setzen sich unterschiedliche Forschungsausrichtungen auseinander, welche sich bspw. auf die Grammatikalisierung nichtsprachlicher Modi (so etwa die systemisch-funktionalen Multimodalitätstheorien, vgl. z.B. O'HALLORAN 2009: 100, BALDRY/THIBAUT 2006, LEMKE 2002, siehe auch KAPITEL 6.1), den kulturellen Kontext der Kommunikation und die kulturdependente Bedeutungsbildung durch nichtsprachliche Ressourcen (vgl. z.B. KRESS 2009, KRESS/VAN LEEUWEN 2006, siehe auch KAPITEL 6.2), die Einbettung von Kommunikation in den konkreten *Interaktionskontext* (vgl. z.B. JEWITT 2009, JONES 2009, NORRIS 2009, 2004, SCOLLON/SCOLLON 2004, siehe auch KAPITEL 6.3), auf die Lesbarmachung von Bedeutung durch gegenseitige Transkription von Kommunikationsmodi (vgl. z.B. JÄGER 2010, JÄGER et al. 2008, siehe auch KAPITEL 6.4) oder die Analyse der Rezeption von multimodalen Kommunikaten (vgl. z.B. BUCHER/SCHUMACHER 2012, BUCHER 2011a, siehe auch Kapitel 6.5) spezialisieren.

Ich bezeichne Kommunikationsmodi (hier auch kurz: *Modi*) im Kontext dieser Ansätze als *Gestaltungsmittel des Ausdrucks*, bzw. als *Form kommunizierter Informationen im pragmatischen Vollzug*, oder einfacher gesagt als *verwendete Ausdrucksressourcen*, wobei ich eine ganzheitliche Betrachtung des Kommunikationskontextes für essenziell halte. Modi können sprachlicher, sprachbegleitender oder nichtsprachlicher Natur sein. Während nur manche Modi Codes, bzw. Zeichensysteme in die Kommunikation einbringen, sind sie meines Erachtens immer mit schwer fassbaren Assoziationsfeldern behaftet, die den Auswertungszusammenhang der vermittelten Informationen beeinflussen. Diese *assoziative Prägung* oder *Prägekraft* von Modi darf meines Erachtens nicht unterschätzt werden: Selbst, wenn der identische Inhalt übermittelt wird, und selbst, wenn die genutzten Codes für alle Kommunikationsbeteiligten vollständig verständlich sind, ist es für die Interpretation einer Nachricht ein Unterschied, ob sie bspw. gesprochen oder geschrieben, deutsch oder englisch, gereimt oder in einem wissenschaftlichen Sprachstil ausgedrückt wird. Die Kommunikationsbeteiligten *verbinden* etwas mit den Gestaltungs-

mitteln und der Form der Kommunikation, und die Empfindung der *Angemessenheit* eines Modus trägt m.E. entscheidend zum Erfolg oder Misserfolg jedes Kommunikationsvorhabens bei.

Solche assoziativen Prägungen werden auch mitgeschleift, wenn sie eigentlich gar nicht erwünscht sind. Nehmen wir einmal den natürlichen Sprecher eines Dialektes als Beispiel: In vielen Fällen lernen die Sprecher von Dialekten, diese nach Bedarf gezielt zu aktivieren oder ihren Einsatz zu reduzieren (wenngleich es kaum jemandem gelingen dürfte, völlig frei von dialektalen Färbungen zu sprechen). Belässt es der Sender nun beim verstärkten Einsatz seines Dialektes, kann das für ihn eine völlig unbewusste Entscheidung und frei von besonderen kommunikativen Intentionen sein – er folgt schlicht seinen Sprechgewohnheiten. Für den Empfänger steht der Dialekt des Senders (sofern er ihn kennt und versteht) in einem indexikalischen Verhältnis zu dessen Herkunft und seinen Kommunikationsgewohnheiten. Er kann ihn aber ggf. auch als gewolltes Signal missverstehen (insbesondere dann, wenn der Dialekt nicht von diesem Sender erwartet wurde) und auf andere Weise in seine Auswertung der Nachricht miteinbeziehen – wodurch es zu Diskrepanzen zwischen der gemeinten Information des Senders und der verstandenen Information des Empfängers kommen kann. Der Sender könnte nun versuchen, solche Missverständnisse zu vermeiden, indem er die möglichen Fehlinterpretationen des Empfängers antizipiert und entweder seine Aussage stärker standardsprachlich formuliert, oder aber eine andere Kommunikationsform wählt, in welcher der Dialekt weniger oder gar nicht zutage tritt.

Die Leitfrage für eine adäquate Analyse multimodaler Kommunikation muss in Anbetracht solcher Effekte von Kommunikationsmitteln m.E. nicht nur sein, *warum* ein Modus in die Kommunikation eingebracht wurde und was er dort bewirken könnte, sondern ggf. auch, warum sinnvoll erscheinende Alternativen womöglich *nicht* eingesetzt wurden und welche Möglichkeiten der Fehlinterpretation mit der Wahl eines Modus in Kauf genommen wurden.

Die oben erläuterte assoziative Prägung ist m.E. eine Grundeigenschaft jedes Modus, und kann dabei helfen, gezielt kommunikative Funktionen (wie etwa die emotionale Färbung eines Ausdrucks) zu erfüllen. Sie ist damit ein Teil des Angebotscharakters (der *Affordances*, bzw. *Affordanzen*) eines Modus. Welche Funktionen ein Modus außerdem erfüllen kann, ist stark abhängig vom jeweiligen Einzelfall: Sie können sich eignen, um Ausdrücke gegenüber anderen Ausdrücken salient zu machen, um einen Kode verfügbar zu machen, um Informationen abzubilden oder um sie bewusst unklar auszudrücken. Die tatsächliche Wirkung eines Modus auf die Kommunikation ist allerdings nicht nur von seinem ihm eigenen Angebotscharakter abhängig, sondern auch von seiner kulturellen und kontextuellen Einbettung sowie der Intention des Senders und der Interpretationsgrundlage von Sender und Empfänger.

Ich unterscheide zwischen Modi zweier Ordnungen: Ein Modus 1. Ordnung ist gewissermaßen die kleinstmögliche modale Komponente der Kommunikation, beispielsweise „Farbgebung“ oder „tonaler Ausdruck“. Solche Modi können nicht für sich alleine stehen, sondern benötigen immer weitere Modi erster Ordnung, um sinnlich wahrnehmbar zu sein: Eine Farbe kann nicht ohne visuelle Fläche (d.h.: der variablen ‚Größe‘ der Darstellung) und ohne Spezifizierung der Farbqualität dargestellt werden. Ein Ton kann nur als Modus dienen, wenn er auch hinsichtlich seiner Lautstärke, seiner Abspieldauer, seiner Tonqualität und seiner Höhe definiert wird.

Modi 2. Ordnung sind dagegen die komplexeren Gestaltungsmittel für die Kommunikation, die sich auf kleinere modale Bestandteile herunterbrechen lassen. Zu ihnen zählen die Wahl der Medien und Kommunikationsformen und die der Codes und Zeichensysteme für die Kommunikation. Sie sind einerseits die Träger für die Modi 1. Ordnung, werden andererseits aber auch erst durch sie nutzbar, weswegen Modi 1. und 2. Ordnung in meiner Perspektive in einem eusymbiotischen Verhältnis zueinander stehen: Ein Modus kann niemals für sich alleine existieren. Alle Kommunikation ist multimodal.

Modi lassen sich hinsichtlich ihres Konventionalitätsgrades unterscheiden: Während einige Modi so konventionell sind, dass sie kaum noch als ‚Gestaltungselement‘ oder als die ‚Form des Ausdrucks‘ wahrgenommen werden (etwa das Schreiben *schwarz auf weiß* beim Verfassen wissenschaftl. Texte), werden andere Modi ad-hoc kreiert, um sich so von konventionelleren Modi absetzen zu können – beispielsweise durch den plötzlichen Bruch von Konventionen in Schriftart oder Schriftfarbe.

Die Wirkung eines Modus ist abhängig von seinem Einsatzkontext: Derselbe Modus kann in unterschiedlichen Kommunikationskontexten und in unterschiedlichen Moduskombinationen auch Unterschiedliches bewirken. Deswegen muss die modale Komposition m.E. immer in Abhängigkeit vom jeweiligen Kommunikationskontext ausgewertet werden.⁶²

3.3 Drei Handlungsräume, drei Beispiele: Massively Multimodal Online Role-Playing Gaming

Im Folgenden werde ich drei einfache Beispiele vorstellen, von denen jedes einem der drei in der Studie zentral untersuchten Handlungsräume zugehörig ist. An den Beispielen möchte ich zum einen die Unterschiedlichkeit der untersuchten Handlungsräume deutlich machen, und zum anderen einen ersten

⁶² Für eine ausführliche Herleitung und Erläuterung des an dieser Stelle nur in Kürze vorgestellten Modusbegriffs vgl. KAPITEL 6.5.

analytischen Einblick in authentisches MMORPG-Kommunikationsmaterial ermöglichen. Dabei beginne ich mit den vergleichsweise überschaubaren, hauptsächlich textuellen *Angebots- und Suchbeiträgen*. Diese sind chatbasiert und geben von allen untersuchten Handlungsräumen die deutlichsten Einblicke in das konkrete spieler sprachliche Register.

Zunächst muss bezüglich der chatbasierten MMORPG-Kommunikation angemerkt werden, dass der Spielchat in MMORPGs nicht alle Spieler in einem einzigen ‚Chatraum‘ zusammenführt, sondern in mehrere *Channels* unterteilt ist. Es handelt sich hierbei nicht um alternative *Kanäle* im oben angesprochenen Sinne, sondern um strukturelle Untereinheiten der textbasierten Kommunikationsform. Diese Chatchannels sind thematisch kategorisiert und besitzen unterschiedliche „Reichweiten“ innerhalb der virtuellen Spielumgebung. Die Reichweite eines Chatchannels drückt sich einerseits durch die virtuell-räumliche Distanz aus, die mit ihm überwunden werden kann (bspw. gibt es Channels, die nur in einer bestimmten Region der Spielwelt oder nur in unmittelbarer Nähe des sendenden Avatars gelesen werden können), und andererseits durch die maximale Empfängerzahl (bspw. gibt es Channels, die grundsätzlich von jedem Spieler empfangen werden können, deren Avatare in die virtuelle Spielumgebung eingewählt sind, als auch solche, die für kleine, im Vorfeld definierte Spielergruppen exklusiv sind). Die Wahl des Channels verändert allerdings nicht nur die Größe der Empfängergruppen, sondern auch den Assoziationskontext der Nachricht, was Einfluss auf die Interpretation der Nachricht haben kann. Beispielsweise stehen in World of Warcraft separate Channels für den „Handel“, die „Gilden“-Kommunikation (langfristige Spielergruppierungen), „Offiziere“ (die Leitung einer Gilde), „lokale Verteidigung“, „sagen“, „schreien“ und „flüstern“ zur Verfügung.

Das einfachste Beispiel für die assoziativen Veränderungen der Nachricht durch den Einsatz eines spezifischen Chatchannels liefern vermutlich diejenigen Varianten, welche eine Veränderung der Intonation implizieren: Auch wenn die kodierte Nachricht identisch ist, wird sie unterschiedlich rezipiert, wenn sie im „sagen“- oder im „schreien“-Channel geschrieben wird. Mit dem „Sagen“ eines Ausdrucks dürften die meisten Empfänger eine moderate Lautstärke und einen gemäßigten Ton verbinden (natürlich in Abhängigkeit davon, *was* gesagt wird). Die Nachrichten des „schreien“-Channels unterscheiden sich auf textueller Basis kaum von denen des „sagen“-Channels: in World of Warcraft überwinden sie (eine höhere Lautstärke simulierend) eine größere virtuell-räumliche Distanz und werden standardmäßig mit einer roten Textfarbe versehen (während Sagen-Beiträge weiß sind). Sie erhalten allerdings eine aggressivere Prägung, weil sie durch den Schreien-Channel in einen anderen Intonationszusammenhang transkribiert werden. Das Schreien einer Nachricht in der gesprochenen Sprache hat keine strikt kodierte Bedeutung,

sondern es ist (sofern es nicht Teil eines Schauspiels oder zumindest des gezielten Einsatzes von Intonationsmerkmalen ist) eher ein Symptom, bzw. ein Index für den emotionalen Zustand des Senders. Wird das Schreien allerdings durch den Chat textuell transkribiert, verliert es seine symptomhafte Wirkung, da es hier nicht in gleicher Weise die Emotion des Affektes widerspiegelt. Es wird stattdessen i.d.R. als bewusster und gezielter *Modus* eingesetzt, d.h. als Teil der Beitragsgestaltung, indem es den Beitrag in einen neuen Assoziations- und Interpretationskontext rückt. Die Empfänger des Beitrags wissen, dass sich der Sender vermutlich nicht wirklich in einem emotionalen Zustand befindet, in dem er affektbedingt schreit, sondern dass er mit der Channelwahl gezielt eine höhere Aggression und/oder Sprechlautstärke ausdrücken möchte. Nach der obigen Definition lässt sich in diesem Kommunikationskontext ein Kode im weiteren Sinne finden: Der Einsatz des Schreien-Channels ist dem prosodischen Äquivalent des Schreiens in einer face-to-face-Situation zugeordnet. Allerdings ist keine konkrete *Zeichenbedeutung* vorhanden: Der Einsatz des Schreien-Channels *bedeutet* nicht „Wut“ oder „Zorn“, sondern es statet die Nachricht lediglich mit einer entsprechenden Assoziation zu „wütend sein“, „zornig sein“, „aufgeregt sein“ oder vielleicht auch „sich übermäßig freuen“ aus. Die eigentliche Auswertung dieses Modus ist aber auch hier abhängig vom Kontext, vom Inhalt der Nachricht und vom Verständnis der Kommunikationsbeteiligten.

Von diesen etwas theoretischen Ausführungen zum Effekt der Chatchannelwahl möchte ich nun zu einem konkreten Beispiel kommen. Der folgende Ausschnitt stammt aus dem *Handelschannel* in World of Warcraft und ist dort ein besonders verbreiteter Beitragstyp. Der Sender (S363) möchte einen virtuellen Gegenstand erstehen und formuliert dafür folgenden Suchbeitrag:

Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
[2. Handel] [S363]:	suche juwe der [Runenbeschriebener Kardinalsrubin]kan mats + tg vorhanden

Beispieltranskript 3.3.1: *Ein typischer Suchbeitrag aus dem virtuellen Handel in World of Warcraft (Quelle: WOWSK)*

Der Handelschannel wird als Teil der *Kommunikationsform Chat* in World of Warcraft bevorzugt genutzt, um Beiträge möglichst vielen Empfängern zur Verfügung zu stellen: Er ist bezüglich seiner maximalen Empfängerzahl nicht begrenzt und ist in denjenigen Regionen des Spiels rezipierbar, in denen die höchste Empfängerdichte zu erwarten ist (nämlich in den sog. *Hauptstädten* des Spiels). Damit erhöht sein Einsatz die Chance des Senders, einen passenden Anbieter für sein Anliegen zu finden. Diese Fähigkeit zur Anpassung des

Empfängerkreises ist nach der oben vorgestellten Theoriegrundlage eine *Affordanz* des MMORPG-Chats als *Modus*.⁶³

Allerdings bewirkt der Einsatz des Handelschannels noch mehr: Er setzt den Beitrag alleine durch seine Bezeichnung ([2. *Handel*]) in einen bestimmten Auswertungskontext und macht damit deutlich, dass der Sender mit hoher Wahrscheinlichkeit in irgendeiner Weise mit seinen Mitspielern handeln möchte. Hierdurch lassen sich inhaltliche Uneindeutigkeiten der Nachricht unter Umständen beseitigen: In dem eigentlichen Beitrag wird die gewünschte Interaktionsart (*der Handel*) nicht expliziert, sondern nur die Tatsache, dass der Sender auf der Suche nach einem Avatar mit speziellen Fähigkeiten ist (s.u., Beispiel 1*). Der Einsatz des Handelschannels macht eine entsprechende Erläuterung allerdings auch unnötig: Aus der kontextuellen Einbettung des Beitrags (aber auch durch den zweiten Beitragsteil, in dem von *Trinkgeld* die Rede ist) wird unmissverständlich deutlich, dass der Sender sich etwas Bestimmtes von seinem Mitspieler *herstellen* lassen will. Diese implizite Informativität kann als Zeichenersparnis und damit auch als *Modus der Ausdrucksökonomie* gewertet werden.

Im eigentlichen Beitrag sind auf lexikalischer und syntaktischer Ebene gleich mehrere Auffälligkeiten zu finden. Um diese besser entschlüsseln zu können, möchte ich den Beitrag zunächst in eine standardsprachliche Form transkribieren:

Ich suche einen Juwelier, der einen [Runenbeschriebener Kardinalsrubin] herstellen kann. Die Materialien und ein Trinkgeld sind vorhanden.

Beispiel 1*: *Der Suchbeitrag von S363 in ausgeschriebener Form*

In dieser Form wird die Intention des Senders leichter erkennbar: Er möchte, dass ihm ein Avatar, der den spielinternen Beruf des „Juweliers“ erlernt hat, einen „Runenbeschriebenen Kardinalsrubin“ herstellt. Für diese Aufgabe hält er sowohl die zur Durchführung notwendigen Materialien bereit, als auch ein „Trinkgeld“ (was in diesem Kontext eine geringfügige Bezahlung meint).

⁶³ Es mag an dieser Stelle vielleicht verwundern, dass der Chat hier zunächst als Kommunikationsform und anschließend als *Modus* bezeichnet wurde – das ist allerdings kein Versehen, sondern eine vereinfachende Ausdrucksweise. Der *Einsatz* von spezifischen Kommunikationsformen, aber auch der Einsatz von Zeichensystemen im pragmatischen Vollzug der Kommunikation ist das, was weiter oben als *Modi 2. Ordnung* bezeichnet wurde. Denn die Wahl einer Kommunikationsform für die Vermittlung einer Information ist ganz ohne Frage ein Teil der Formung des Ausdrucks. Wenn allerdings die Rede vom *Chat* als *Modus* ist, dann ist damit immer vereinfachend sein *Einsatz in der Kommunikation*, also gewissermaßen die *Chatförmigkeit* des Ausdrucks gemeint.

Der originale Beitrag zeigt sich mit 74 Zeichen inklusive Leerzeichen als eine deutlich komprimiertere Variante, als das mit 138 Zeichen immer noch voraussetzungsreiche Transkript. Das macht den Beitrag gegenüber standard-sprachlichen Ausdrücken besonders ökonomisch: Es kann die gleiche Kerninformation auf kleinerem Raum ausgedrückt werden.

Dazu werden ganz unterschiedliche Mittel eingesetzt. Zunächst finden sich (in diesem Kontext durchaus konventionelle) Kürzungen auf lexikalischer Ebene – ein Teil des spieler-sprachlichen Registers also. Das betrifft die Ausdrücke *Juwe*, *Mats* und *tg*, die alle drei nur in Kenntnis der spieler-sprachlichen Konventionen richtig eingeordnet werden können. Während ich die entsprechenden Übersetzungen in der späteren Analyse nur in Fußnoten vornehmen werde, weil es kein Primärziel der Arbeit ist, ein spieler-sprachliches „Lexikon“ zu erstellen, möchte ich sie an dieser Stelle aufgrund ihrer besonderen sprachlichen Gestaltung etwas zentraler vorstellen:

Juwe: Ist Teil des womöglich spielspezifischen spieler-sprachlichen Registers der World of Warcraft-Spieler. Es handelt sich um ein Kurzwort für *Juwelier*, eine Bezeichnung für einen Avatar, der den Beruf des Juweliers erlernt hat und deswegen Juwelen schleifen und Schmuckstücke herstellen kann (die allesamt spieltechnische Auswirkungen auf den Träger haben).

Mats: Entweder ein Kurzwort mit angepasster Pluralendung (-s) für dt. Subst. *Materialien*, oder aber ein Kurzwort von engl. Subst. *materials* (dt. *Materialien*). Aufgrund des (in diesem Beispiel allerdings nicht ersichtlichen, vgl. dafür KAPITEL 7.2.2) hohen Anteils an Anglizismen im MMORPG-Kontext sind beide etymologischen Herleitungen wahrscheinlich. Semantisch verweisen sie auf denselben Inhalt: Gemeint sind virtuelle Materialien, bzw. Objekte, die von sog. *crafting*- (bzw. *Herstellungs*-)Berufen benötigt werden, um daraus virtuelle Gegenstände zu produzieren.

Tg: Ein verbreitetes Akronym für das dt. subst. Kompositum *Trinkgeld*. Bezeichnet im Handelskontext in World of Warcraft eine in der Regel vom Käufer festgelegte Bezahlung für eine spielinterne Dienstleistung.

Die drei Kurzformen aus dem spieler-sprachlichen Register sind allerdings nicht die einzigen Ökonomiemittel. Dieselbe Funktion erfüllen die umfassenden syntaktischen Ellipsen des Beitrags, die sowohl ein Personalpronomen, als auch Artikel und Verben umfassen: [ich] *suche* [einen] *juwe* der [*Runenbeschriebener Kardinalsrubin*] [herstellen] *kan* [die] *mats* + [ein] *tg* [sind] *vorhanden*.

Obwohl die Lesbarkeit des Beitrags unter den syntaktischen Auslassungen fraglos leidet, bleibt er durch seine Positionierung im Kontext des Handelsschannels und durch die Einhaltung der im Channel üblichen Formulierungskonventionen verständlich.

Nicht direkt eine Auslassung, sondern eine Substitution ist dabei das „+“-Zeichen, das als Logogramm für die Konjunktion „und“ eingesetzt wird. Obwohl die Ersparnis auf den ersten Blick kaum erwähnenswert erscheint, wird der Eingabeaufwand für dieses Wort tatsächlich gedrittelt.

Ein ähnlich geringfügig erscheinendes, aber in der Summe wirksames Ökonomiemittel ist die vollständige Auslassung der Interpunktion: In diesem Beitrag wurden ein Komma und zwei Satzabschlusspunkte ausgelassen. Obwohl der Beitrag aus zwei Sätzen besteht, bleibt er durch die Logik der verbleibenden Syntax mit Verbendstellung rekonstruierbar – auch hierbei hilft den Rezipienten aber fraglos der Rückgriff auf das Wissen um kontexttypische Formulierungskonventionen.

Ähnliches gilt auch für die Majuskelschreibung, die – wie es auch in anderen Formen der internetbasierten Kommunikation offenbar typisch ist – völlig ausgelassen wird.⁶⁴ Sie trägt zwar Informationen zur grammatikalischen Einordnung der Satzbausteine, allerdings wird sie zur Verständlichkeit der vermittelten Information in diesem Zusammenhang nicht benötigt – und fällt daher unter die das Messer der Ökonomie.

Zunächst als eindeutiger Fehler und nicht als gezieltes Ökonomiemittel scheint sich die Schreibweise des Verbs *kann* (im Beispiel: „*kan*“) zu präsentieren. Allerdings müssen solche Einschätzungen mit Vorsicht vorgenommen werden, denn es lässt sich hiermit noch kein Rückschluss auf eine mangelhafte Schreibkompetenz des Senders ziehen – es könnte sich ebenso um einen Flüchtigkeitsfehler bei der Texteingabe handeln. Ökonomisch ist es dann, den Fehler *nicht* nachträglich zu korrigieren, sofern die Nachricht trotzdem lesbar bleibt, denn eine Korrektur erfordert sogar zusätzlichen Schreibaufwand. Ob es sich bei einem Schreibfehler, also um ein Indiz für Kompetenzmängel oder um eines für Eile und Ökonomiebestreben des Senders handelt, lässt sich am besten am jeweiligen Einzelfall entscheiden.

Während die bisherigen Phänomene alle in gleicher Weise in anderen Formen der internetbasierten Kommunikation auftreten könnten (wenngleich dort natürlich ein anderes Register zu erwarten ist), bleibt ein Element spielspezifisch: Der Ausdruck „[\[Runenbeschriebener Kardinalsrubin\]](#)“ verdient gleich auf mehreren Ebenen besondere Aufmerksamkeit. Es handelt sich hierbei um einen *spielinternen Link*. Das bedeutet, dass es kein reiner Text ist, sondern ein systemischer Verweis auf einen bestimmten Spielinhalt. Ein solcher Link

⁶⁴ Zu der Ausnahme „[\[Runenbeschriebener Kardinalsrubin\]](#)“ siehe unten.

kann mit dem Mauscursor angeklickt werden, wodurch ein chatexternes Informationsfenster geöffnet wird, das weitere Informationen zum bezeichneten Objekt in textueller und grafischer Form enthält. Je nach Art des Links sind die dahinterstehenden Informationen unterschiedlich komplex: Sie können von einer ausführlicheren textuellen Beschreibung des Objektes bis zur dreidimensionalen Darstellung eines Spielinhaltes reichen. Im Falle des „Runenbeschriebenen Kardinalsrubins“ kann der Empfänger sich mithilfe des Links über die spieltechnischen Auswirkungen für den Besitzer und über den durchschnittlichen Verkaufspreis des Gegenstandes informieren.⁶⁵ Es fällt außerdem auf, dass der Name des bezeichneten Gegenstandes orthographisch korrekt geschrieben und ungekürzt ist. Auch die Majuskelschreibung wurde hier eingehalten. Das liegt nicht an einer punktuell größeren Sorgfalt des Senders, sondern daran, dass spielinterne Links vom Spielsystem produziert werden – was übrigens auch der Grund dafür ist, dass der Ausdruck nicht seiner Stellung im Satz entsprechend flektiert ist: Um einen spielinternen Link in den Chat zu setzen, muss der Sender ihn aus dem Spielinterface in den Chat übertragen. Der Aufwand dafür ist in der Regel nur gering (er umfasst nur einen Mausklick bei gleichzeitiger Aktivierung einer Taste), was ihn zu einem außerordentlich eingabeökonomischen Modus macht: Mit geringem Eingabeaufwand wird der Link (der immer eine eindeutige Referenz liefert) nicht nur orthographisch (wenn auch nicht grammatikalisch) einwandfrei produziert, sondern er wird außerdem mit einer mitunter großen Menge zusätzlicher Informationen ausgestattet, für die kein zusätzlicher Kommunikationsaufwand notwendig wird. Außerdem ist die Farbe der spielinternen Links kodiert: Das Spielsystem unterscheidet zwischen unterschiedlichen Formen spielinterner Links (z.B. Links zu Eigenschaften und Fähigkeiten, Links zu vom System angebotenen Spielaufgaben/„Quests“, Links zu Gegenständen verschiedener Art), und die Farbe des Links gibt immer einen eindeutigen Hinweis auf die Art seines Inhaltes. Violette Links wie der aus dem obigen Beispiel verweisen stets auf virtuelle Gegenstände von besonders hoher (im Spiel: „epischer“) Qualität. Der Einsatz des Links in diesem Kontext kann also gleichzeitig auch eine Basis für die anschließenden Preisverhandlungen bilden. Die Einbindung solcher spielinternen Links in die Spielerkommunikation ist ein weit verbreiteter Modus, der gegenüber der naheliegendsten modalen Alternative (dem einfachen Ausschreiben der gemeinten Information) sowohl auf informativer, als auch auf ökonomischer Ebene Vorteile bietet.

Schon an diesem einzelnen Beispiel zeigt sich also, dass viele Elemente, die zunächst unübersichtlich oder willkürlich erscheinen mögen, tatsächlich Modi

⁶⁵ Für ausführlichere Informationen zu spielinternen Links und den möglichen enthaltenen Informationen vgl. KAPITEL 7.3.4.1.

der Ökonomie und Informativität sind. Selbstverständlich werden solche Konzepte von verschiedenen Sendern auch unterschiedlich kompetent umgesetzt – und nicht jeder Spieler hat gleichermaßen Zugriff auf dieselben Formulierungsroutinen. Für weitere Analysen von chatbasierten Angebots- und Suchbeiträgen möchte ich aber an dieser Stelle auf KAPITEL 8.1 verweisen, wo verschiedene Beiträge aus dem Kontext des Handels mit virtuellen Waren, aber auch aus dem Bereich der Mitspielersuche einer Detailanalyse unterzogen werden.

Obwohl sich hauptsächlich auf Ein- und Ausgabeökonomie ausgerichtete Beiträge wie dieser gut eignen, um Merkmale eines spielersprachlichen Registers ausfindig zu machen, gibt es in anderen Handlungskontexten auch der Ökonomie entgegenstehende Prinzipien. Das zeigt sich vor allem im *Rollenspielkontext*, auf den ich, bevor ich ein konkretes Beispiel liefere, etwas genauer eingehen möchte.

Das „Rollenspiel“ ist im MMORPG-Kontext ein mehrdeutiger Begriff: Es ist zum einen die Bezeichnung für ein Computerspielgenre, zu dessen Kernzielen der algorithmusbasierte Charakterausbau zählt, zum anderen wird damit aber auch ein (nicht notwendigerweise digital betriebenes) Improvisationsschauspiel mit narrativen Elementen bezeichnet (vgl. Kapitel 8.2). Während das gesamte MMORPG – wie die Genrebezeichnung (RPG = Role-Playing Game) bereits ausdrückt – ein Rollenspiel im ersten Sinne ist, wird das Rollenspiel als Improvisationsschauspiel nur von einem Teil der Spielergemeinschaft praktiziert.⁶⁶ Hierbei stehen weder spielerische Expertise, noch Ausdrucksökonomie im Vordergrund, sondern die ästhetische Gestaltung der Beiträge und ihre Einbettung in ein atmosphärisch überzeugendes Szenario.

Das Grundprinzip des Rollenspiels als Improvisationsschauspiel ist nicht sehr kompliziert: Der realweltliche Akteur tritt hierbei so weit wie möglich in den Interaktionshintergrund. Es wird eine Bühnensituation geschaffen, in der nur die Avatare als Interakteure auftreten. Diese werden von den Spielern mit einer Hintergrundgeschichte und individuellen Charakterzügen ausgestattet und dann zu Akteuren in einer von Spielern für Spieler erzählten Geschichte gemacht, welche in den virtuellen Schauplätzen der vom System gestellten Spielumgebung stattfindet. Das Spielsystem liefert also den Interaktionsraum und die Rahmenbedingungen für das Rollenspiel, während die Spieler seinen konkreten Verlauf bestimmen. Die Rollenspielszene ist z.T. so ausgeprägt, dass sie in manchen Kontexten eine Art „gespielte Öffentlichkeit“ erzeugt: Das Rollenspiel findet zu großen Teilen öffentlich statt und kann von allen

⁶⁶ Zur Einschätzung der Anteile von Rollenspielern in der MMORPG-Spielergemeinschaft vgl. KAPITEL 8.2.

Spielern der Umgebung mitverfolgt werden. Dadurch wird das, was für die einen Spieler die zentral erzählte Geschichte ist, für andere Spieler zum atmosphärischen Hintergrundgeschehen der eigenen Szenerie.

Im Rollenspiel stehen die gespielten Figuren im Interaktionsvordergrund. Hier spielt nicht nur die textuelle Ebene eine Rolle für die Kommunikation, sondern auch die visuelle: Die Avatare werden den gespielten Charakteren entsprechend ausgestaltet und sind außerdem in der Lage, auf grafischer Ebene zu interagieren. Der geschriebene Erzähltext und die grafische Ebene sollten sich dabei nicht nur nicht widersprechen, sondern im Idealfall ergänzen. Das folgende Beispiel zeigt einen etwas umfassenderen Ausschnitt aus einer Rollenspielsitzung aus WoW-RPV-A. Die Beteiligten sind der realweltliche Spieler RP-S1 (welcher die Rollenspielsitzung aufgenommen hat) mit seinem männlichen (und zunächst menschlichen) Avatar RP-A1-2 und die Spielerin RP-S5 mit ihrem weiblichen, menschlichen Avatar RP-A5. Die Kommunikationsanteile der menschlichen Sender (RP-S) und ihrer Avatare (RP-A) sind für die Analyse der Rollenspielkommunikation strikt voneinander zu trennen, da die realweltlichen Spieler nur auf einer organisatorischen Metaebene auftreten, während die Avatare die eigentliche Geschichte erzählen.

RP-A1-2 und RP-A5 führen in der gespielten Welt eine partnerschaftliche Beziehung. Die aktuelle Szene stellt eine private Situation zwischen den beiden Avataren dar: RP-A1-2 hat seiner Partnerin gestanden, dass er in Wahrheit nicht menschlich, sondern ein werwolfsartiger „Worgen“⁶⁷ ist. Nach diesem Geständnis plant er, sich demonstrativ in seine wolfsartige Form zu verwandeln, was umfassend in Szene gesetzt wird:

⁶⁷ Spieltechnisch gesehen sind Worgen eine der spielbaren Rassen in World of Warcraft. RP-S5 weiß über diese „geheime Identität“ zweifellos Bescheid, da RP-A1-2 im Spielinterface nicht als „Mensch“, sondern als „Worgen“ bezeichnet wird.

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	01:32:57	Chat	RP-A5	nickt und geht dann die Treppen hinauf. "Ich bin gleich zurück." wird er die sanfte Stimme noch hören.
		Grafik		RP-A1-2 und RP-A5 befinden sich in einem Gebäude, in dem sonst keine Avatare anwesend sind. RP-A5 hat RP-A1-2 den Rücken zugewandt.
2	01:32:59	Grafik		RP-A5 verlässt die Szenerie (vgl. Abbildung 3.3.1)
3	01:34:16	Chat	RP-A1-2	nickt, und sieht ihr nach bis sie aus dem Blickfeld verschwindet. Dann macht er sich nach einem tiefen Durchatmen daran, sich die Stiefel, das Hemd, und sogar die ledernen Armbänder auszuziehen. Bis auf die Stiefel wird alles auf dem Tisch abgelegt.
4	01:34:22	Grafik		RP-S1 entkleidet RP-A1-2 bis auf die Hose. Anschließend wechselt er die Kameraperspektive und gibt den Blick auf die übrige Szenerie frei: Das Gebäude ist in zwei offene Stockwerke geteilt, die mit einer Treppe verbunden sind (vgl. Abbildung 3.3.2).
5	01:36:39	Chat	RP-A5	kommt kurz darauf wieder hinunter. Sie ist barfuß und trägt einfache dünne Stoffkleidung. Bequem und für zu Hause dienlich und praktisch. Am Fuß der Treppe bleibt sie stehen und betrachtet ihn mit einem leichten Lächeln. "Wo...soll ich hin?" meint
6	01:36:39	Chat	RP-A5	sie leise.
7	01:36:51	Grafik		RP-A5 taucht im oberen Stockwerk des Gebäudes im Sichtfeld von RP-A1-2 auf. Sie hat ihre Kleidung gewechselt und ist nun barfuß. Sie läuft die Treppe herunter (vgl. Abbildung 3.3.3).
8	01:38:22	Chat	RP-A1-2	steht, da er sich von den meisten Kleidungsstücken befreit hat, beinahe nackt dort. Nur die Hose bedeckt seinen Körper. "Wohin du möchtest. Solange du ein paar Meter Abstand zu mir hältst.. für den Moment." meint er, und wird sich in die Mitte des
9	01:38:22	Chat	RP-A1-2	Raumes stellen, nachdem er einen prüfenden Blick zu den Vorhängen warf, ob diese auch zugezogen sind.
10	[...]			
11	01:40:59	Grafik		RP-A5 begibt sich in den hinteren Bereich des unteren Stockwerks und wendet das Gesicht RP-A1-2 zu.
12	[...]			
13	01:51:44	Chat	RP-A1-2	ballt die Hände von Sekunde zu Sekunde noch fester zur Faust. Auch die Augen werden inzwischen zusammengekniffen, statt nur geschlossen zu sein. Und ein Ausdruck von etwas Unangenehmem schleicht sich mehr und mehr in sein Gesicht. Leicht beginnt er sich
14	01:51:44	Chat	RP-A1-2	vorn über zu beugen. Sie wird hören, wie seine Atmung schwerer wird. Keuchender gar.
15	[...]			

16	01:56:55	Chat	RP-A1-2	presst die Kiefer fest aufeinander, vielleicht um sich daran zu hindern zu schreien. Bereits nun scheint er ziemliche Schmerzen zu erleiden. Und doch schafft es ein Knurren, das für diesen Moment noch von ihm selbst zu kommen scheint, durch die fest
17	01:56:55	Chat	RP-A1-2	versiegelten Lippen. Gute Augen könnten wahrnehmen, wie sich ein gräulicher Schimmer über seine Haut zieht. Als verliere er die Farbe.
18	[...]			
19	02:11:47	Chat	RP-A1-2	ähnelt inzwischen eher einem mutierten, haarigen Menschen als wirklich einem wolfsähnlichen Worgen. Von seinem üblichen Aussehen ist nichts mehr übrig, und wirklich schön kann man ihn absolut nicht nennen. Doch das Meiste scheint überstanden. Nach
20	02:11:47	Chat	RP-A1-2	weiteren, von Schmerzenskeuchern und -schreien durchzogenen Momenten hat sich der Körper mehr dem eines Wolfes angenähert. Die Schnauze ist zu erkennen, die dichte, tiefgraue Mähne und die langen Finger an seinen Pranken, mit schwarz glänzenden Krallen.
21	02:11:47	Chat	RP-A1-2	So auch die Füße. Schließlich, es wird sicher einige Minuten gedauert haben, in denen sie nur sein Quälen erdulden musste, scheint es vorbei zu sein. Ein letztes Keuchen, das nun mit einem leisen Knurren durchzogen ist - dann kommt der
22	02:11:47	Chat	RP-A1-2	Körper zu Ruhe. In der Stille wird nur sein tiefes, schweres Atmen zu hören sein. Ein leises Schnaufen. Und ein sehr leises Knurren. Noch sind seine Augen geschlossen.
23	02:11:51	Grafik		RP-S1 verwendet eine Avatarfähigkeit, mit der sich der zuvor menschliche RP-A1-2 sichtbar in einen „Worgen“ - eine werwolfsartige Kreatur - verwandelt. Die Verwandlung dauert etwa 5 Sekunden (vgl. Abbildungen 3.3.4 und 3.3.5).
11	01:40:59	Grafik		RP-A5 begibt sich in den hinteren Bereich des unteren Stockwerks und wendet das Gesicht RP-A1-2 zu.
12	[...]			
13	01:51:44	Chat	RP-A1-2	ballt die Hände von Sekunde zu Sekunde noch fester zur Faust. Auch die Augen werden inzwischen zusammengekniffen, statt nur geschlossen zu sein. Und ein Ausdruck von etwas Unangenehmem schleicht sich mehr und mehr in sein Gesicht. Leicht beginnt er sich
14	01:51:44	Chat	RP-A1-2	vorn über zu beugen. Sie wird hören, wie seine Atmung schwerer wird. Keuchender gar.
15	[...]			

Beispieltranskript 3.3.2: Ausschnitt aus einer Rollenspielsitzung: Die wahre Identität von RP-A1-2 (Quelle: WoWRPV-A)



Abbildung 3.3.1: RP-A5 verlässt die Szenerie.



Abbildung 3.3.2: RP-A1-2 entkleidet sich. RP-S1 gibt durch einen Kameranewen den Blick auf den Schauplatz frei.



Abbildung 3.3.3: *RP-A5 hat andere Kleidung angelegt und kehrt zurück in die Szenerie*



Abbildungen 3.3.4 und 3.3.5: *Die visuell sichtbare Verwandlung von RP-A1-2 in einen „Worgen“*

Zu Beginn des Ausschnittes befinden sich RP-A5 und RP-A1-2 in einem sonst verlassenen Gebäude (Zeile 1).⁶⁸ RP-A1-2 hat seine Partnerin bereits über

⁶⁸ „Verlassen“ meint in diesem Kontext aber nur, dass sich hier keine anderen Avatare befinden. In den Abbildungen zeigt sich, dass neben den beiden Avataren eine Spielfigur namens *George Goodman* in dem Raum befindet. Diese ist allerdings ein systemisch bereitgestellter *Nichtspielercharakter* (NSC), also eine Spielfigur ohne menschlichen Spieler. Seine Funktion ist lediglich der systemseitige Verkauf von allgemeinen Waren, und er wird in diesem Rollenspielausschnitt vollständig ignoriert.

seine wahre Identität informiert, möchte sich allerdings in ihrer Abwesenheit auf seine demonstrative ‚Verwandlung‘ vorbereiten. Dazu verlässt RP-A5 die Szenerie (Zeile 2), woraufhin sich RP-A1-2 entkleidet. Spielerisch ist das Entkleiden des Charakters eine Angelegenheit von wenigen Mausklicks und nimmt nur wenige Sekunden in Anspruch. Allerdings steht hier nicht die visuelle Demonstration im Vordergrund, sondern die textuelle Narration:

Anstatt den Avatar einfach zu entkleiden, beginnt RP-S1 um 01:33:01 zunächst eine Formulierungsphase, die er erst um 01:34:16, also eine Minute und 15 Sekunden nach Beginn der Formulierung beendet. Das Produkt ist ein einzelner Beitrag mit 250 Zeichen (inkl. Leerzeichen), in dem der Vorgang beschrieben wird. Dabei wird nicht nur das eigentliche Entkleiden thematisiert, sondern es werden auch andere ausschmückende Beschreibungen hinzugefügt: *„[RP-A1-2] nickt, und sieht ihr nach bis sie aus dem Blickfeld verschwindet. Dann macht er sich nach einem tiefen Durchatmen daran, sich die Stiefel, das Hemd, und sogar die ledernen Armbänder auszuziehen. Bis auf die Stiefel wird alles auf dem Tisch abgelegt.“* (Zeile 3)

Erst im direkten Anschluss an das Absenden des Textes entkleidet RP-S1 seinen Avatar entsprechend auf visueller Ebene. Die übrigen textuellen Beschreibungen – das Nicken, die Blickbewegungen und das Ablegen der Kleidungsstücke auf den Tisch – werden allerdings nicht visuell nachgespielt (was allerdings auch technisch nicht möglich ist, weil keine entsprechenden Spielgrafiken zur Verfügung stehen (vgl. Abbildung 3.3.2)).

Anschließend sendet RP-S5 (deren Avatar sich innerhalb der Sendereichweite von RP-A1-2 befand) einen Beitrag über die Rückkehr von RP-A5 in die Szenerie, welcher mit 264 Zeichen vergleichbar umfassend wie der vorangehende Beitrag von RP-S1 ist: *„[RP-A5] kommt kurz darauf wieder hinunter. Sie ist barfuß und trägt einfache dünne Stoffkleidung. Bequem und für zu Hause dienlich und praktisch. Am Fuß der Treppe bleibt sie stehen und betrachtet ihn mit einem leichten Lächeln. "Wo...soll ich hin?" meint sie leise.“* (Zeile 5)

Erst zwölf Sekunden nach dem Absenden des Textes taucht RP-A5 wieder in der Bildfläche auf (vgl. Abbildung 3.3.3) und trägt nun tatsächlich eine andere Kleidung, die zu der textuellen Beschreibung passt. Sie bleibt – wie ebenfalls auf textueller Ebene beschrieben – am Fuß der Treppe der Szenerie stehen und begibt sich später (Zeile 12) auf die Bitte von RP-A1-2 hin (Zeile 9) in eine Beobachterposition im hinteren Teil des Raumes.

Anschließend formuliert RP-S1 von Zeile 13 bis Zeile 22 einen sehr umfassenden Text zu seiner Verwandlung von einem Menschen in einen Worgen. Der Formulierungsprozess beginnt um T: 01:50:14 und endet gegen T: 02:11:47 – er nimmt also 21 Minuten und 33 Sekunden in Anspruch. Der entstehende Text besteht aus nur 3 Beiträgen (die Zeilen 13 und 14, 16 und 17

und 19 bis 22 sind jeweils in nur einem Formulierungsprozess entstanden, was sich an der Sendezeit ablesen lässt⁶⁹) und umfasst 254 Wörter mit 1645 Zeichen inklusive Leerzeichen. Der Text beschreibt den Verwandlungsvorgang nicht nüchtern, sondern narrativ und dramaturgisch ausgearbeitet. Er wird nicht ausschließlich aus der Ich-Perspektive des Avatars erzählt, sondern nimmt auch z.T. die Position eines auktorialen Erzählers ein (z.B.: *„Gute Augen könnten wahrnehmen, wie sich ein grülicher Schimmer über seine Haut zieht. Als verliere er die Farbe.“*, vgl. Zeile 17). Nach Beendigung des Formulierungsprozesses aktiviert RP-S1 eine vom System zur Verfügung gestellte Fähigkeit, die seinen Avatar auf grafischer Ebene von einem Menschen in einen Worgen verwandelt – was in nur 5 Sekunden beendet ist (vgl. Abbildungen 3.3.4 und 3.3.5).

Das Beispiel zeigt auf mehreren Ebenen deutlich, dass hier völlig andere Kommunikationskonventionen vorherrschen, als in dem in Beispiel 1 vorgestellten Beitrag zur Handelspartnersuche. Beide Kommunikationsteilnehmer nehmen sehr lange Formulierungszeiten in Kauf, um narrative Texte zu produzieren, in denen praktisch keine der oben genannten Ökonomiemodi vorkommen: Es handelt sich um vollständige syntaktische Strukturen, die hinsichtlich Orthographie und Interpunktion nahezu fehlerfrei gestaltet sind. Es werden keine Akronyme oder sonstige Kurzformen, Anglizismen oder von der Standardsprache auffällig abweichende strukturelle Stilmittel wie Neografien, Emoticons oder Logogramme eingesetzt, die in anderen Handlungskontexten weit verbreitet sind (vgl. dazu v.A. KAPITEL 8.1). In einem solchen Ausdrucksstil sind Modi der Ökonomie nicht nur nicht förderlich, sondern sie können sogar als spielstörend empfunden werden.⁷⁰ Eingabe-, bzw. Ausdrucksökonomie ist hier für die Interaktionsteilnehmer offenbar sogar so irrelevant, dass nicht nur kaum Ökonomiemittel gezielt eingesetzt werden, sondern sogar bewusst besonders unökonomische Modi akzeptiert werden: Es handelt sich eher um einen ausschweifenden Beschreibungsstil, der an narrative Texte aus der phantastischen Unterhaltungsliteratur erinnert, und welcher in diesem Falle

⁶⁹ Ein Beitrag im World-of-Warcraft-Chat kann maximal 255 Zeichen umfassen. Längere Texte werden im Beispiel mithilfe einer inoffiziellen Spielmodifikation in mehrere Beiträge zerteilt und gleichzeitig abgesendet.

⁷⁰ Laut WoW-OU empfinden von 155 Befragten 51 (32,9%) die korrekte Rechtschreibung im Rollenspiel als „essenziell wichtig“, während sie 66 Probanden (42,58%) als „hilfreich“ einstufen (vgl. ANHANG 2, Frage 46). Auch die Interpunktion wurde von 111 Probanden (71,61%) als für das Rollenspiel wichtig oder hilfreich eingestuft, während die Großschreibung mit 75 Stimmen (48,39%) als vergleichsweise vernachlässigbar beurteilt wurde. Diese Einschätzungen geben Hinweise darauf, dass Abweichungen von der Standardsprache im Rollenspiel nur vergleichsweise selten zugelassen werden – was den Einsatz von sprachlichen und sprachbegleitenden Ökonomiemodi natürlich einschränkt.

mit einer beachtlichen sprachlichen Kompetenz durchgeführt wird, der aber während der Textproduktion auch zahlreiche (oberflächliche wie inhaltliche) Korrekturen der Produzenten einfordert (vgl. Kapitel 8.2). Im Resultat ergibt sich eine kooperativ erzählte Geschichte, für die sich die erzählte Zeit erheblich von der Erzählzeit unterscheidet.

Auf Ebene der Channelauswahl fällt auf, dass in diesem Ausschnitt nur eine einzige Art von Beitragstyp eingesetzt wird: die sog. */me-Ausdrücke* (vgl. KAPITEL 7.3.1.2.3.4). Es handelt sich dabei um ein spezielles chatbasiertes Textgestaltungsformat, das die verbreitete Grundform von Chatnachrichten ([Sendername] [Channelbezeichnung]: [Textnachricht]) auflöst. Stattdessen wird der Avatarnamen als Ausführender einer Handlung an den Zeilenanfang gestellt und somit direkt in den Ausgabertext integriert. Zwar wird diese direkte Integration des Avatarnamen in den narrativen Text durch die Beitragsumbrüche wieder etwas aufgelöst, weil der Avatarnamen aus technischen Gründen stets am Anfang jedes Beitrags stehen muss, aber dennoch wird durch diesen Beitragstypen der Avatarnamen vom distinkten Sender des Beitrags zu seinem agierenden Protagonisten. */me-Ausdrücke* werden in den vorliegenden Daten ausschließlich im Rollenspielkontext in hoher Frequenz verwendet – ihre Anwendung ist ein typischer Modus des Rollenspielkontextes. Obwohl der Einsatz des *Sagen*-Channels ebenfalls in der Rollenspielkommunikation verbreitet ist, wird in diesem Ausschnitt darauf verzichtet. Das bedeutet aber nicht, dass die Akteure keine Beitragsteile mit wörtlicher Rede formulieren würden, sondern diese wird direkt in die */me-Ausdrücke* eingebunden und durch Anführungszeichen von den übrigen Textteilen abgegrenzt (vgl. Zeilen 5 und 8).⁷¹

Allerdings bringt die Rollenspiel-Kommunikation gegenüber den Angebots- und Suchbeiträgen nicht nur einen anderen sprachlichen Duktus in die Kommunikation ein, sondern auch eine ganz neue Kommunikationsform, nämlich die Spielgrafik. Sofern es technisch möglich ist, wird zwischen textuell Beschriebenem und visueller Ebene immer eine Redundanz im Sinne einer Verstärkung der vermittelten Information erzeugt. Dabei geht die textuelle Beschreibung der visuellen Umsetzung in der Szene stets voraus – die visuelle Information *verifiziert* also die geschriebene Information und ist durch die vorangehende Erläuterung eindeutig. Dabei ist zu beachten, dass nicht nur auf textueller Ebene Informationen ausgegeben werden, die visuell nicht darstellbar sind (beispielsweise die graduellen Übergänge der Verwandlung von RP-A1-2, mimetische Details oder nicht sichtbare Zusatzinformationen), sondern

⁷¹ Hierbei kann man gewissermaßen von einem Ökonomiemodus sprechen, denn für den Einsatz des *Sagen*-Channels müsste der */me-Ausdruck* zunächst fertig formuliert und abgesendet werden – es müsste also effektiv eine höhere Beitragszahl produziert werden.

auch die visuelle Ebene liefert einen Kontext, der textuell nicht vollständig wiedergegeben werden kann. Im Sinne Jägers (s.o.) werden visuelle und textuelle Ebene wechselseitig transkribiert und machen damit nicht nur die wesentlichen Inhalte salient und lesbar, sondern verlagern sie damit auch in einen neuen Auswertungskontext.

Auffällig ist aber auch, dass trotz der Integration einer zweiten Kommunikationsform noch nicht alle zur Verfügung stehenden Kommunikationsformen ausgereizt sind: Theoretisch steht den Spielern neben Chat und Spielgrafik auch die Internettelefonie zur Verfügung. Über diese könnten die Spieler nicht nur „echtes“ Schauspiel betreiben, indem sie selbst die narrativen Texte sprechen und mit entsprechenden Intonationsmitteln ausstatten, sondern sie könnten durch die Möglichkeit zur spontanen Produktion von Beiträgen auch die langen Eingabezeiten der Chattertexte einsparen. Allerdings wurde die Internettelefonie in keiner der Rollenspielsitzungen aus WOWRPV eingesetzt. WOW-OU liefert dafür eine mögliche Erklärung: In den offenen Antworten zur Eignung der Internettelefonie im Rollenspiel (ANHANG 2, Frage 36) kristallisierte sich heraus, dass die gesprochene Sprache immersionsstörend wirken kann, weil die Stimme des realweltlichen Senders von den gespielten Charakteren ablenken kann. Oder anders ausgedrückt: Die mit der Internettelefonie gelieferten Kommunikationsmodi bieten zwar die Möglichkeit zur schnellen, nach Bedarf auch emotionalisierenden Kommunikation, sie liefern aber gleichzeitig auch Assoziationen, die in der Rollenspielkommunikation als unerwünscht empfunden werden können. Das gibt einen Hinweis darauf, dass die Affordanzen von Kommunikationsmodi sie nicht nur besonders *geeignet* für einen Kommunikationskontext machen können, sondern dass auch das Gegenteil der Fall sein kann. In diesem Falle wird alleine aufgrund ihrer assoziativen Prägung auf eine Kommunikationsform verzichtet, die sich hinsichtlich ihrer Affordanz zum spontanen, eindeutigen Kommunizieren (also v.A. in kodaler und pragmatischer Hinsicht) eigentlich Ideal für diesen Kommunikationskontext eignen müsste. Das zeigt die Bedeutsamkeit *nicht* grammatikalisierbarer Eigenschaften von Kommunikationsmodi, die in den bestehenden Multimodalitätstheorien m.E. häufig zu hintergründig behandelt werden.

Mit diesem Beispiel sind die Mittel der Rollenspielkommunikation selbstverständlich noch nicht hinreichend beschrieben. Interessant sind neben weiteren Modi, die das Schauspiel vordergründig authentisch gestalten sollen, beispielsweise auch organisatorische Gespräche im Hintergrund. Hierzu werden in KAPITEL 8.2 einige weitere Schlüsselstellen herausgearbeitet und hinsichtlich ihrer multimodalen Beschaffenheit analysiert.

Während die Internettelefonie weder im Rollenspiel, noch in den Angebots- und Suchbeiträgen eingesetzt wird, ist sie in der *Raidkommunikation* die zentrale Kommunikationsform. Raids sind umfangreiche *Dungeons* (s.o.), die zu den größten spielerischen Herausforderungen in MMORPGs gehören und nur von einer großen und gut ausgerüsteten Avatargruppe bewältigt werden können. Der Spielablauf in Raids ist im Grunde immer ähnlich: Die Avatargruppe kämpft sich durch eine Reihe von schwächeren Feinden (sog. *Trashmobs*) zu den stärkeren *Raidbossen* heran. Dabei handelt es sich um besonders mächtige feindliche Nichtspielercharaktere (s.o.), die nur mit einer ausgeklügelten Kampfstrategie und ausreichender Kampfroutine bezwungen werden können. Solche Strategien müssen von den Spielergruppen förmlich erlernt werden: Jeder Spieler muss den meist in verschiedene Phasen aufgeteilten Kampfablauf, die Rolle seines Avatars im Kampf und nicht zuletzt die Positionierung des Avatars in der visuellen Fläche kennen. Die Niederlage eines einzigen Avatars der aus mindestens zehn Spielern bestehenden Gruppe führt schnell auch zur Niederlage aller anderen Avatare. Das resultiert im temporären „Tod“ der Spielfiguren. Diese können zwar in Sekundenschnelle „wiederbelebt“ werden, müssen den Kampf aber noch einmal von vorne beginnen.

Im folgenden Abschnitt steht eine Raidgruppe von zehn Avataren „Kriegsmeister Schwarzhorn“ gegenüber – einem minotaurenartigen Boss des Raids *Drachensee* aus der World of Warcraft-Erweiterung *Cataclysm*, der außerdem durch einen Drachen namens „Goriona“ unterstützt wird. Die beiden sollen auf einem erhöhten Schwierigkeitsgrad (im Spiel: *heroisch* oder *hero*) bekämpft werden, wofür die Gruppe bisher unbekannte Kampfstrategien erlernen muss. Die Gruppe befindet sich in dem kurzen Ausschnitt entsprechend in den strategischen Absprachen *vor* dem eigentlichen Kampfbeginn. In dieser Zeit können die Avatare unbehelligt über den Kampfschauplatz laufen – der Kampf beginnt erst, wenn die Spieler ihn initiieren. Dadurch wird den Spielern die grafische Interaktion vor dem Kampf erleichtert.

Für die Vorabsprachen stehen den Spielern alle drei übergeordneten Kommunikationsformen der MMORPG-Kommunikation zur Verfügung: Chat, Spielgrafik und Internettelefonie. Sie können aus dieser Auswahl jeweils auf diejenigen Formen zugreifen, die ihnen als am besten geeignet erscheinen. Der folgende Ausschnitt ist vergleichsweise unkompliziert, weswegen der Chat kaum eingesetzt wird und für die Analyse vernachlässigt werden kann – hier kommunizieren die Spieler vor allem sprechsprachlich und grafisch⁷²:

⁷² Für eine bessere Übersichtlichkeit wurde dementsprechend keine Spalte für Chatbeiträge in das Transkript eingefügt. Für komplexere Beispiele der multimodalen Raidkommunikation mit Chatbeteiligung siehe aber KAPITEL 8.3.

Zeile	(T)	KF	Sender	Beitragstext / Inhalt
1	01:40:27	VoIP	RS-L	ähm: in dem Video das ich (.) letztens mal gesehen hab==
		Grafik		Die Raidgruppe ist auf dem Kampfschauplatz des Raidbosses „Kriegsmeister Schwarzhorn“ versammelt. RA-L steht in einiger Distanz von der übrigen Gruppe entfernt. RS-L hat (nur für sich selbst sichtbar) das sog. <i>Dungeonkompodium</i> geöffnet, in welchem Informationen zu dem bevorstehenden Kampf zu finden sind (vgl. Abbildung 3.3.6).
2	01:40:29	VoIP	RS-L	=haben die goriona und schwarzhorn HIER getankt.
		Grafik		RA-L läuft in Richtung zweier sichtbarer Seilwinden, die Teil des Kampfschauplatzes sind (vgl. Abbildung 3.3.7)
3	01:40:32	VoIP	RS-L	und zwar so dass die (.) praktisch dann in DIEse richtung hier gucken
		Grafik		RA-L stellt sich zwischen die beiden Seilwinden und dreht das Gesicht in Richtung der übrigen Gruppe nach Norden (vgl. Abbildung 3.3.8).
4	01:40:35	VoIP	RS-L	und dann HAM die sich das glaub ich immer zugespottet-
5	01:40:39	VoIP	RS-L	DENN: (.) äh [(<<all> der drache hat_n)];
6		VoIP	RS01	[aHA´]
7	01:40:41	VoIP	RS-L	<<p>ähm: ähm.>
8	01:40:42	VoIP	RS-L	mh:: Atem==
9	01:40:43	VoIP	RS-L	=wie (jeder) andere drache AUCH-
10	01:40:45	VoIP	RS-L	goriona verursacht einen schwall dunkler FLAMmen´=
11	01:40:47	VoIP	RS-L	=und verursacht a (.) FÜNFundachzigtausend schattenschaden==
12	01:40:48	VoIP	RS-L	=in einem kegelförmigen beREICH? (-)
13	01:40:50	VoIP	RS-L	von FÜNFundvierzig metern;
14	01:40:52	VoIP	RS-L	das heißt also ich würde sagen dass sich ein tank ungefähr HIERhin stellt?
		Grafik		RA-L steht nahe der linken der beiden Seilwinden (vgl. Abbildung 3.3.9).

15	01:40:55	VoIP	RS-L	zu DIEsem rad'=
16	01:40:56	VoIP	RS-L	=und der andere tank zu DIEsem rad;
17	01:40:58	VoIP	RS-L	und die sich dann immer die bosse ZUspotten;
		Grafik		RA-L bewegt sich auf die andere Seilwinde zu und bleibt davor stehen (vgl. Abbildung 3.3.10)

Beispieltranskript 3.3.3: *Strategische Absprachen vor dem Raidbosskampf (Quelle: WOWRAIDV-B)*⁷³

⁷³ *tanken* (Verb): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Konversion von engl. Subst. *tank* (dt. *Panzer*) oder Entlehnung von engl. Verb *to tank* (keine dt. Übersetzung): Der Einsatz von Fertigkeiten, um die eigene Avatargruppe im Kampf vor Schaden zu bewahren. Das Tanken dient außerdem zur Positionierung gefährlicher Feinde an strategisch günstigen Punkten auf dem virtuellen Spielfeld
spotten (Verb): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Bezeichnet den Einsatz einer „Spott“-Fähigkeit. Diese kann nur von →Tanks verwendet werden und zieht die Aufmerksamkeit eines feindlichen →NSCs auf den Tank. Die Bezeichnung ist vermutlich abgeleitet von der World of Warcraft-Fähigkeit „Spott“ (vgl. <http://de.wowhead.com/spell=355/spott>, letzter Zugriff: 01.06.17).
tank (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Von engl. Subst. *tank* (dt. *Panzer*): Ein Avatar, der beim Zusammenspiel die Rolle eines Beschützers übernimmt und damit die Gruppe vor einkommenden Schaden bewahrt.



Abbildung 3.3.6: Die Raidgruppe befindet sich auf dem Kampfschauplatz des Raidbosses „Kriegsmeister Schwarzhorn“. RA-L steht in einiger Distanz von der übrigen Gruppe entfernt. Im Interface von RS-L ist der „Dungeonkompendium“-Eintrag zu dem bevorstehenden Raidbosskampf geöffnet.



Abbildung 3.3.7: RA-L läuft auf zwei große Seilwinden zu, die RS-L als visuelle Orientierungspunkte erwähnt.



Abbildung 3.3.8: RA-L richtet das Gesicht zur übrigen Gruppe, die in einiger Entfernung zu ihm steht.

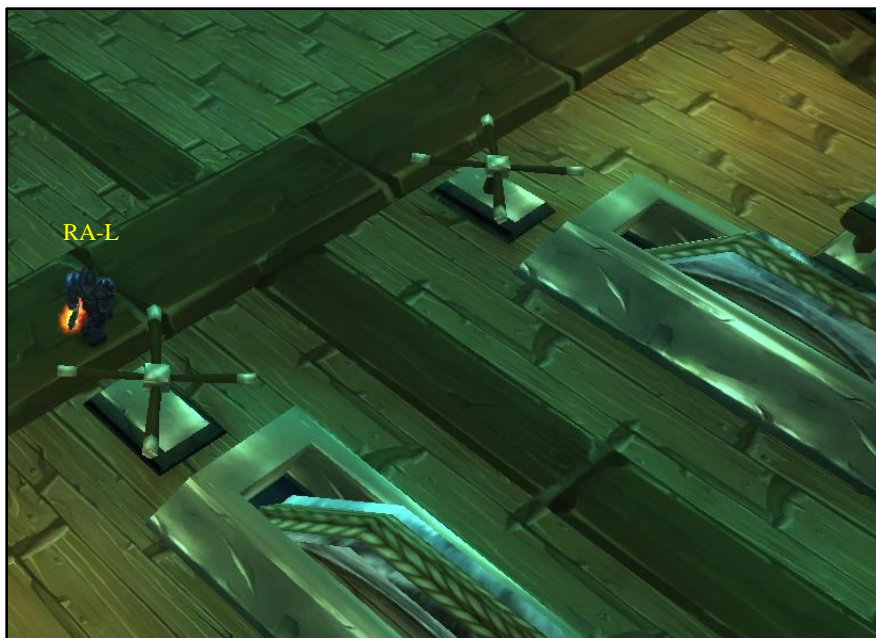


Abbildung 3.3.9: RS-L positioniert RA-L bei der linken Seilwinde.

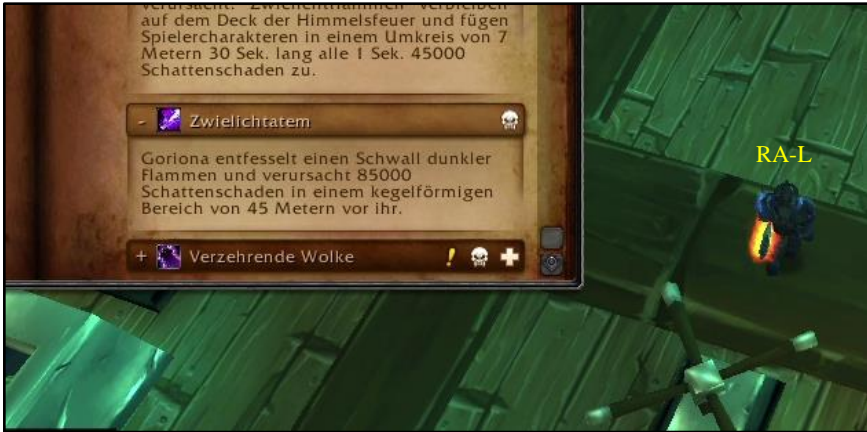


Abbildung 3.3.10: RS-L positioniert RA-L bei der rechten Seilwinde.

Das Beispiel zeigt einen Ausschnitt aus den Vorbesprechungen zum eigentlichen Raidbosskampf, in dem der Leiter der Gruppe (RS-L) eine gemeinsame Kampfstrategie konstruiert, die er einerseits aus dem spielinternen „Dungeonkompendium“ – ein in das Spiel integriertes digitales Nachschlagewerk für Raidbosse – ableitet (vgl. Abbildung 3.3.6), andererseits aber auch aus externen Internetvideos entnommen hat.

Im aktuellen Ausschnitt erläutert RS-L die Strategie für die *Tanks*⁷⁴ der Gruppe. Diese haben als „Beschützer“ zwei Aufgaben: Zum einen müssen sie anstelle der übrigen Gruppe die gefährlichsten Angriffe der Raidbosse abfangen. Zum anderen müssen sie sich dabei an eine strategisch günstige Position im virtuellen Raum begeben: In den meisten Fällen sind Raidbosse auf die *Tanks* fixiert und folgen ihnen durch den Raum. Dadurch können sie von den empfindlicheren Gruppenmitgliedern weggelockt werden, wodurch diese außer Reichweite der Bossgegner geraten.

⁷⁴ Obwohl ich diese Information bereits an anderer Stelle erläutert habe, noch einmal eine knappe Erläuterung zur besseren Nachvollziehbarkeit des Abschnittes: Alle Avatare aus Raid- und Dungeongruppen werden für gewöhnlich immer in mindestens drei Rollen eingeteilt: 1. *Tanks*, welche die Aufmerksamkeit der Feinde auf sich ziehen und die Gruppe vor (dem algorithmisch bemessenen) Schaden bewahren, 2. *Damagedealer/DDs*, welche die Offensivkämpfer der Gruppe sind und den Feinden möglichst viel Schaden zufügen sollen und 3. *Heiler*, welche den erhaltenen Schaden der Gruppe rückgängig machen können. Eine der basalen Herausforderungen des Gruppenspiels in MMORPGs ist die Herstellung eines Gleichgewichtes zwischen Angriff, Verteidigung und Heilung.

Zu Beginn des Ausschnittes steht RA-L am südlichen Ende des Kampfschauplatzes. RS-L rekonstruiert anhand des im Vorfeld gesehenen Internetvideos die Tankstrategie: *„ähm | in dem Video, das ich letztens mal gesehen hab, haben die Goriona und Schwarzhorn hier getankt“* (Zeilen 1 und 2).

Was der Sender mit „hier“ meint, wird aus der gesprochenen Information alleine nicht deutlich. Tatsächlich handelt es sich um eine verbal-grafische Deixis, die über die Origo-Projektion des realweltlichen Senders auf den Avatar greift: RS-L spricht nicht das *hier* seiner realweltlichen Umgebung an, sondern den visuellen Punkt, auf den sich sein Avatar augenblicklich befindet. Um das zu verdeutlichen, bewegt RS-L seinen Avatar während des Formulierungsaktes auf dem visuellen Spielfeld, um durch Gleichzeitigkeit eine Rahmung des verbalen und des visuellen Ausdrucks zu erschaffen und sie damit semantisch zu integrieren. Vereinfachend könnte man von einer „Avatar-Deixis“ sprechen, welche aber sprachlich vereindeutigt werden muss.

RS-L steuert seinen Avatar anschließend zwischen zwei übergroße grafische Seilwinden auf dem Spielfeld, die als markanter Punkt auf der visuellen Fläche hervorstechen (vgl. Abbildungen 3.3.7 bis 3.3.10). Von dort aus wendet er das Gesicht von RA-L der übrigen Gruppe zu und ergänzt die Bewegung wiederum um eine verbale Erläuterung: *„und zwar so, dass die praktisch dann in diese Richtung hier gucken“* (Zeile 3).

Mit dieser Erläuterung wird also nicht mehr nur ein spezifischer Punkt auf der visuellen Fläche benannt, sondern auch eine Blickrichtung, die nur durch die Ikonizität seiner Spielfigur zu einer realen Person nachvollziehbar ist: Obwohl der Avatar natürlich nicht wirklich in eine Richtung „Blicken“ kann, ist das Konzept der Blickrichtung für die Empfänger problemlos rekonstruierbar. *„In diese Richtung“* meint unmissverständlich die Richtung, in die sein Avatar sein Gesicht gewandt hat. Auch diese Information kann nur verstanden werden, wenn die gesprochene, und die visuelle Information als integrativ interpretiert werden.

Anschließend folgt eine kurze spieltechnische Erläuterung, auf die ich nicht zu umfassend eingehen möchte: Die beiden Tanks sollen sich den Boss gegenseitig „zuspotten“, d.h. sie sollen sich mit der Aufgabe des Schadensabfangens abwechseln (Zeile 4), um so die Gefahr durch eine Drachenatem-Attacke zu minimieren (vgl. Zeilen 5-9). Hierbei belässt es der Raidleiter allerdings nicht nur bei einer paraphrastischen Erläuterung, sondern er sucht eine entsprechende Belegstelle aus seinem Dungeonkompendium heraus, die ihm bei der Formulierung seiner Begründung hilft: *„Goriona verursacht einen Schwall dunkler Flammen und verursacht fünfundachtzigtausend Schattenschaden in einem kegelförmigen Bereich von fünfundvierzig Metern.“* (Zeilen 10 bis 13).

Anschließend zieht RS-L eine Schlussfolgerung für die nun noch konkretere Positionierung der Tanks: *„Das heißt also | ich würde sagen, dass sich ein*

Tank ungefähr hierhin stellt | zu diesem Rad“ (Zeile 14 und 15) „und der andere Tank zu diesem Rad“ (Zeile 16). In beiden Zeilen konkretisiert RS-L seine verbale Beschreibung erneut durch den Avatar. Diesmal ergänzt er seine Beschreibung „hierhin“ aber um eine verbale Präzisierung mit visuellem Bezugspunkt: „zu diesem Rad“. Damit spricht er die visuell gut erkennbaren Seilwinden auf der grafischen Fläche an. Damit sind zwei Effekte erreicht: Zum einen ist die Nennung eines konkreten Fixpunktes auf der visuellen Fläche nachhaltiger (und ggf. auch genauer), als das einmalige Zeigen mit dem Avatar. Zum anderen wird die entsprechende Stelle durch die Seilwinden grafisch hervorgehoben und dadurch gegenüber der sonstigen visuellen Fläche salient. Das ist in der späteren Ausführung des Kampfes wichtig, weil dann die visuelle Ebene durch grafische Effekte stark ausgelastet wird (vgl. Abbildung 3.3.11), was die visuelle Orientierung erschwert. Eindeutige visuelle Fixpunkte helfen aber nicht nur bei der Orientierung, sondern ermöglichen später auch (gegenüber komplexeren Beschreibungen) ausdrucksökonomische Befehle wie etwa „lauft jetzt zum Rad“.



Abbildung 3.3.11: Visuelle Effekte im Kampf gegen den Raidboss erschweren die Orientierung auf der grafischen Spielfläche.

Mit den Formen der avatargestützten Deixis und dem Einsatz grafischer Fixpunkte sind die Modi der Raidkommunikation nur in ihren Ansätzen beschrieben – und auch nur bezüglich der Vorbereitungsphasen. Das Repertoire der

MMORPG-Akteure umfasst weitere Kommunikationsmodi zur Ökonomisierung von Ausdrücken, zur Schaffung von Vorder- oder Hintergründigkeit von Beiträgen oder zur Schaffung von wahlweise spontanen oder persistenten Ausdrücken. Auch die Ebene der nicht kodifizierten modalen Ebene – beispielsweise durch den Einsatz gesprochener Sprache zur Motivierung der Mitspieler – wird in diesem Kommunikationskontext bedeutend. Am komplexesten sind dabei solche Settings, in denen nicht nur – wie hier – die grafische und die auditive Ebene kombiniert werden, sondern auch die Textebene eingebracht wird. Zu solchen Ausgangssituationen werden in KAPITEL 8.3 entsprechende Schlüsselstellen zusammengetragen und auf ihre modale Komposition und deren Wirkung hin analysiert.

In der direkten Gegenüberstellung wird die Unterschiedlichkeit der Handlungskontexte und der darin genutzten Moduskombinationen offensichtlich. Es ist nicht erstaunlich, dass in unterschiedlichen Handlungskontexten auch unterschiedliche Modi eingesetzt werden – insbesondere hinsichtlich der pragmatischen *Durchführbarkeit* müssen Entscheidungen für oder gegen einen Modus für den jeweils aktuellen Kontext getroffen werden. Allerdings gehen die Gründe für die Unterschiedlichkeit der Moduskompositionen über diesen Aspekt hinaus. Viele Modi werden offenbar auch auf Basis ihrer *Angemessenheit* in einer Kommunikationssituation eingesetzt, und das betrifft nicht nur ihren gezielten *Einsatz*, sondern auch den freiwilligen *Verzicht* auf stilistisch unangemessene (wenn auch pragmatisch vorteilhafte) Modi.

Aus den Daten ergibt sich allerdings auch deutlich, dass die Spielergemeinschaft nicht einfach dem Angebot an akut zur Verfügung stehenden Kommunikationsmodi nachgibt, wenn es sie diese nicht als hinreichend angemessen für die Umsetzung ihrer Kommunikationsintention erachtet. Insbesondere durch die Einbringung der (ursprünglich nicht in das Spiel implementierten) Internettelefonie, aber auch durch den Einsatz inoffizieller Spielmodifikationen (vgl. vor allem KAPITEL 8.2) wird die Kommunikation um Modi angereichert, die das MMORPG von sich aus nicht liefert. Die Medienakteure scheinen demnach z.T. sehr bewusste Entscheidungen darüber zu treffen, welche Modi (aus welchen Gründen) für ihr Kommunikationsvorhaben geeignet sind, und welche ggf. noch fehlen. Für die weitere Analyse bleibt also die Frage erhalten, warum genau die jeweiligen Auswahlen an Kommunikationsmodi in einem Handlungskontext getroffen werden und was sie in der konkreten Kommunikationssituation bewirken.

An dieser Stelle möchte ich mit dem vergleichenden Kurzausblick auf die spätere Analyse abschließen. Für eine tiefer reichende Analyse möchte ich zunächst die terminologische und theoretische Rahmung in den KAPITELN 4 bis 7 noch einmal ausführlicher herleiten. Anschließend gehe ich in KAPITEL 8

erneut auf konkrete Phänomene der MMORPG-Kommunikation ein und versuche, anhand von Schlüsselstellen Antworten auf die einleitend formulierten Leitfragen zu finden.

Resümee

In KAPITEL 3 wurden die wesentlichen Inhalte dieser Arbeit in kompakter Form zusammengefasst, um damit einen überschaubaren Ausblick auf die kommenden Abschnitte zu geben und den Einstieg in das Untersuchungsfeld der Studie zu erleichtern. Dafür wurden zuerst das Forschungsanliegen und die grundlegenden Merkmale des Forschungsgegenstandes noch einmal in aller Kürze erläutert (KAPITEL 3.1). Daraufhin wurde angesprochen, welche Erkenntnisse, Begriffe und Methoden aus der CMC-Forschung (KAPITEL 3.2) und der Multimodalitätsforschung (KAPITEL 3.3) fruchtbringend bei der Analyse des Untersuchungsgegenstandes *MMORPGs* angewendet werden können. In diesem Zusammenhang wurden auch die (in KAPITEL 5 und 6 umfassend besprochenen) terminologischen Grundlagen, welche die Kernbegriffe *Medium*, *Kode*, *Kommunikationsform*, *Kommunikat* und *Modus* umfassen, vorgehend und in wenigen Worten erklärt. Anschließend wurde jeweils ein Beispiel aus den drei in der Hauptuntersuchung thematisierten Handlungskontexten *Mitspielersuche*, *Rollenspielkommunikation* und *Raidkommunikation* vorgestellt und exemplarisch hinsichtlich seiner multimodalen Komposition analysiert. Damit sollte nicht nur ein erster Einblick in das Datenmaterial gegeben werden, sondern auch ein Ausblick auf das qualitative Vorgehen bei der umfassenderen Datenanalyse in KAPITEL 8.

4. Der Untersuchungsgegenstand „MMORPG“: Grundprinzipen und Funktionsweisen

Obwohl ich bereits einleitend und in KAPITEL 3 einige Eigenschaften und Besonderheiten des in dieser Studie zentral thematisierten Untersuchungsgenres – dem *MMORPG* oder auch *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* – angesprochen habe, halte ich eine noch eingehendere Auseinandersetzung mit dem Gegenstand für notwendig, um zuverlässige Analysen durchführen und sie für die anschließende Rezeption nachvollziehbar machen zu können. Daher thematisiert dieses Kapitel, obwohl es sich inhaltlich etwas von der Linguistik und der Multimodalitätsforschung fortbewegt, die grundlegenden Eckdaten, Spielprinzipien und Funktionsweisen von MMORPGs.

Einleitend werde ich das Konzept der bisher nur andeutungsweise erwähnen *virtuellen Welten* erläutern, welche die Basis für jedes MMORPG bilden (KAPITEL 4.1). In einem kurzen Exkurs werde ich dann auf die Entstehung der MMORPGs eingehen und den eng damit zusammenhängenden *RPG*-Begriff diskutieren (KAPITEL 4.2). Von dieser Grundlage leite ich dann eine konkrete Definition des MMORPG-Genres in Abgrenzung zu anderen Spielgenres her (KAPITEL 4.3). Anschließend werden der konkrete Untersuchungsgegenstand *World of Warcraft* und seine grundlegenden Spielmechaniken besprochen (KAPITEL 4.4).

4.1 Virtuelle Welten: Grundlagen und Begriffe

MMORPGs können als durch das Multimediu[m], Personal Computer‘ zur Verfügung gestellte *virtuelle Welten* (BARTLE 2010: 2) bzw. genauer als *virtuelle Spielumgebungen* beschrieben werden. BARTLE, einer der Entwickler der ersten virtuellen Welten (s.u.), definiert diese als “*an automated, shared, persistent environment with and through which people can interact in real time by means of a virtual self*” (ebd.).⁷⁵ Diese Definition möchte ich nun etwas genauer unter die Lupe nehmen: Zunächst einmal bietet jede virtuelle Welt eine im Rahmen ihrer technischen Möglichkeiten zutage gebrachte *Umgebung* oder *Umwelt* (*environment*), welche die Grundlage und einen Schnittpunkt für die spielerseitige Interaktion liefert. Diese Spielumgebung ist *persistent*, was bedeutet, dass die Geschehnisse in ihr (z.B. dargestellte Tag-Nacht-Zyklen oder

⁷⁵ *Virtuelle Welten* werden in der Game-Studies-Literatur allerdings nicht einheitlich definiert. So folgt etwa KELLY (o.J.) einer offeneren Definition, die kein Zusammenspiel und damit auch keine Vernetzung von Spielern voraussetzt (vgl. EBD. 2).

Ereignisse zu bestimmten Uhr- und Jahreszeiten) auch in der virtuellen Abwesenheit der realweltlichen Akteure weiterlaufen. Alle nicht durch den menschlichen Spieler gelenkten Abläufe sind außerdem automatisiert (*automated*) durch ein feststehendes algorithmisches Regelwerk (auch „*physics*“, vgl. ebd.) durch welches die Handlungsspielräume der Spieler innerhalb des Programmes festgelegt werden. In der virtuellen Spielumgebung werden die Spieler durch ein (je nach Spiel mehr oder weniger frei gestaltbares) virtuelles Alter Ego (das *virtual self*, auch *Spielcharakter*, *Avatar* oder *Spielfigur*) vertreten, mit dessen Hilfe er in der virtuellen Spielumgebung interagieren kann (*interaction*).⁷⁶ Interaktion kann zunächst *mit* der virtuellen Spielumgebung vollzogen werden, beispielsweise indem Gegenstände bewegt oder computergesteuerte Spielfiguren (die nun bereits mehrfach erwähnten *Nicht-Spieler-Charaktere* oder *NSCs*, vgl. auch MÜLLER 2008: 203) kontaktiert werden, wobei das durch die virtuelle Spielumgebung generierte Feedback (i.d.R.) nahezu spontan erfolgt (*in real time*). Virtuelle Welten erfüllen nach BARTLE außerdem immer die Bedingung der Gemeinschaftlichkeit, bzw. Teilbarkeit (*sharing*), also die gemeinsame Nutzbarkeit ein und derselben Spielumgebung durch mehrere Akteure zur selben Zeit. Dadurch wird die Interaktion *durch* die virtuelle Spielumgebung als digitale Kommunikationsform mit verschiedenen Subformen möglich, z.B. durch eine simulierte face-to-face-Interaktion zwischen Avataren oder über den in aller Regel implementierten Spielchat.

Nicht nur MMORPGs sind virtuelle Welten: Auch die sog. MUDs (*Multi User Dungeons*, s.u.) und andere Onlinespieltypen gehören dazu. An dieser Stelle sind aber nur erstere aufgrund ihrer Rolle als entstehungsgeschichtliche Vorreiter der MMORPGs von Bedeutung, weshalb sie in der folgenden Darstellung der historischen Entwicklung der MMORPGs besondere Erwähnung finden.

⁷⁶ Aus kommunikationsanalytischer Perspektive interessant ist die dabei mit großer Stabilität vorkommende Origo-Projektion auf den Avatar: In den für die Studie zur Verfügung stehenden Daten kommunizieren Spieler grundsätzlich aus der *Ich*-Perspektive, ganz gleich, ob sie aus der Sicht des Avatars oder aus der Sicht des Spielers hinter dem Computer-Bildschirm handeln.

4.2 Exkurs: Zur Entstehung der virtuellen Welten

Das MMORPG in seiner heutigen Form hat sich nicht auf einen Schlag entwickelt, sondern ist seit den 1970er Jahren sukzessive entstanden.⁷⁷ Schon in den frühesten Stadien waren zwischenmenschliche Kommunikation und Interaktion ein essenzieller Bestandteil der Vorgänger des MMORPG-Genres, allerdings gibt es große Unterschiede hinsichtlich der dafür genutzten Kommunikationsformen. Folgt man der Annahme von KELLY (o.J.⁷⁸), so sind die Ursprünge des MMORPG im sog. *Pen & Paper-Rollenspiel* zu finden.⁷⁹ Hierbei handelt es sich um ein computer-independentes, d.h. face-to-face ausgeführtes Improvisationsspiel, in dem verbalsprachliche narrative Elemente und individuelle Handlungsfreiheit i.d.R. an erster Stelle stehen. Den Teilnehmern werden unterschiedliche Rollen zugewiesen: Einer von ihnen wird zum *Erzähler* (auch: *Meister*, *Spielleiter* oder *Dungeonmaster*), welcher auch Richter und „Gott“ der erzählten Geschichte ist (vgl. KELLY o.J.: 1), und die übrigen Teilnehmer bilden die Spielergruppe, welche fiktionale, individuell ausgestaltete Spielcharaktere als Protagonisten durch die Erzählung steuert. Auf Basis einer vom Spielleiter gelieferten mündlichen Geschichtserzählung versetzen sich die übrigen Spieler nun in die Rollen ihrer (von ihrer realen Persönlichkeit für gewöhnlich deutlich abweichenden) Charaktere und versuchen, diese im Rahmen der oftmals hochgradig phantastisch gestalteten Erzählung möglichst authentisch handeln zu lassen – ähnlich einem interaktiven Roman. Diese Spiele funktionieren nach unterschiedlich ausgeklügelten Regelsystemen, welche die Fähigkeiten und Eigenschaften der Spielcharaktere in konkreten Zahlenwerten und Algorithmen greifbar machen. Solche algorithmischen Systeme werden mit *Papier und Stift* („*Pen & Paper*“) persistent gemacht und dienen vielfach als Vorlage für Computerspiel-Regelsysteme. Das erste und bis heute vermutlich bekannteste Pen&Paper-Rollenspiel ist das 1974 erstmals publizierte

⁷⁷ Die wissenschaftlichen Publikationen zur Entstehung der Computerspiele und insbesondere der Computer-RPGs halten sich zahlenmäßig in Grenzen. Abgesehen von den hier vorgestellten Quellen ist für einen ersten Überblick folgende Internetquelle interessant (Teile a und b):
http://www.gamasutra.com/features/20070223a/barton_pfv.htm,
http://www.gamasutra.com/features/20070223b/barton_pfv.htm (letzter Zugriff: 01.06.17)

⁷⁸ Verm. um 2004.

⁷⁹ Pen & Paper-Rollenspiele sind HARRIGAN und WARDRIE-FRUI (2010) folgend wiederum den auf einem Spieltisch durchgeführten *Tabletop*-Spielsystemen zuzuordnen (vgl. dazu ebd.: 1-99, insb. MONA 2010: 25ff).

Dungeons & Dragons (vgl. KELLY o.J.: 1, MONA 2010⁸⁰), das nicht nur Vorbild für andere Pen&Paper-Rollenspiele ist, sondern auch die Vorlage für zahlreiche PC-Adaptionen (z.B. das 2006 von Codemasters und Atari veröffentlichte *Dungeons and Dragons Online*⁸¹ und die 1991, 2002 und 2006 veröffentlichten *Neverwinter Nights*-Rollenspiele (s.u.)).

Den Pen&Paper-Rollenspielen folgte 1975 das erste computerbasierte *text adventure game*. Es handelt sich dabei um rein textbasierte digitale Spielumgebungen, in denen Spieler mit meist einfachen sprachlichen Befehlen (z.B. ‚öffne Tür‘ oder ‚nimm Schlüssel‘) und ohne die Unterstützung von Mitspielern Hindernisse überwinden müssen, um in einer vom Spiel erzählten Geschichte fortzuschreiten.⁸² Obwohl es sich hierbei nicht um *Rollenspiele* im engeren Sinne handelt, weil der Spieler nicht durch eine individualisierbare Spielfigur vertreten wird (vgl. KELLY o.J.: 2), bilden die text adventure games die Grundlage für die späteren MMORPGs. Das erste Spiel dieser Art wurde von William Crowther publiziert und trägt den bezeichnenden Namen *Adventure* (später auch: *ADVENT*; in der Konzeptionsphase auch *Colossal Cave Adventure*) (vgl. ebd., vgl. auch COSTIKYAN 2010: 8, VON STURIES 2006: 283).

Zwischen 1978 und 1980 wurde schließlich der erste sog. *MUD (Multi User Dungeon*, seltener auch *Multi User Domain* oder *Multi User Dimension*, vgl. z.B. VIRTANEN 2013: 269) von Roy Trubshaw und Richard Bartle programmiert (vgl. BARTLE 1999: 2, BARTLE 2010, KELLY o.J.: 2). MUDs ermöglichten die Steuerung virtueller Spielfiguren durch eine anfangs ebenfalls noch rein textuelle, später aber immer stärker grafisch dargestellte virtuelle Spielumgebung und bilden damit das letzte Vorstadium der MMORPGs (vgl. BARTLE 2010: 1). Schon in den frühen Versionen konnten mehrere Medientutzer, zunächst verbunden durch ein lokales Netzwerk der Universität von Essex, später auch über externe Netzwerke, gleichzeitig auf die gleiche Spielumgebung zugreifen (vgl. ebd.). Von diesem Zeitpunkt an unterscheidet BARTLE fünf „Zeitalter“ der MMORPG-Entwicklung (vgl. ebd.): Im ersten Zeitalter (1978-1985) wurden die grundsätzlichen Programme (d.h. die ersten MUDs) und Mechaniken hervorgebracht. Im zweiten Zeitalter (1985-1989)

⁸⁰ Siehe aber auch die spielhistorische Darstellung der offiziellen Dungeons&Dragons-Homepage: <http://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure> (letzter Zugriff: 01.06.17)

⁸¹ Vgl. zu *Dungeons & Dragons Online* <http://www.ddo.com/en> (letzter Zugriff: 01.06.17)

⁸² Die sprach- und textbasierte Steuerung der MUDs hat PAOLILLO und ZELENAUSKAITE zufolge im Übrigen die Verbreitung und Etablierung der heute als basale internetbasierende Kommunikationsform geltenden Chatsysteme unterstützt, vgl. PAOLILLO/ZELENAUSKAITE 2013: 112.

wurden die Spiele erstmals größeren Nutzergruppen zur Verfügung gestellt und teilweise kommerzialisiert. Das dritte Zeitalter (1989-1995) bezeichnet Bartle als Zeitalter der Expansion, vor allem weil immer mehr Nutzer ihre eigenen MUDs programmierten und veröffentlichten. In diesem Zeitraum wurde mit dem von *Stormfront Studios* (1991) publizierten *Neverwinter Nights* eines der ersten wirklichen „Massen-Mehrspieler“-Systeme entwickelt: Zunächst bis 50, später bis zu 500 Spielfiguren konnten die virtuelle Spielumgebung gleichzeitig betreten. Die Kommunikation lief dabei über einen Textchat ab.⁸³ Das vierte Zeitalter (1995-1997) ist durch die Einbindung des World Wide Web geprägt, das eine Echtzeitvernetzung großer Spielerzahlen ohne lokale Bindung ermöglichte. Dabei hatte der Internetanbieter AOL eine Monopolstellung auf Online-Mehrspielerspiele, die erst mit Beginn des fünften und letzten Zeitalters (1997-heute) aufgelöst wurde. Obwohl grafische virtuelle Welten bereits früher entwickelt wurden (vgl. ebd.: 7), wurde ihre Verbreitung erst in diesem Zeitraum gezielt gefördert. Nun entstanden die ersten MMORPGs im engeren Sinne. Das von *3DO* (1996) veröffentlichte *Meridian 59* kann wegen seiner niedrigen Spielerzahlen (zunächst nur bis zu 180 gleichzeitige Spieler) und seines mäßigen kommerziellen Erfolges am ehesten als ein Pionier des Genres bezeichnet werden (vgl. ebd.: 8).⁸⁴ Das ein Jahr später durch *Electronic Arts* produzierte *Ultima Online* ist schließlich das erste vollwertige grafikbasierte *Massen-Mehrspieler Online-Rollenspiel*. Obwohl das Spiel inzwischen in die Jahre gekommen ist, werden immer noch aktive Server bereitgestellt.⁸⁵ Eine softwareseitige Spielerzahlbegrenzung scheint es nicht mehr zu geben.

Seither haben sich die MMORPGs, als deren prominente Vertreter in der weiteren Entwicklung sich bspw. *Lineage*, *EverQuest*, *Dark Age of Camelot* und schließlich *World of Warcraft* einreihen, technisch und inhaltlich ständig

⁸³ Es wurden allerdings gleich zwei Spiele unter dem Namen *Neverwinter Nights* veröffentlicht: Während die o.g. frühere Version vor allem hinsichtlich der Entwicklung von MMORPG-Spielkonzepten interessant ist, hat sich ein 2002 von *Bioware* veröffentlichtes Spiel zum vermutlich bekannteren *Offline*-Role-Playing Game mit optionaler Online-Multiplayer-Funktion etabliert. Beide Spiele wurden nach dem Vorbild des *Pen&Paper*-Rollenspiel-Regelsystems *Advanced Dungeons&Dragons* gestaltet.

⁸⁴ Allerdings bot es mit seiner einer spielinternen Mailfunktion und einem eingebauten ‚schwarzen Brett‘ bereits Kommunikationsmöglichkeiten an, die über den einfachen Textchat hinausgingen. Vgl. dazu auch die offizielle Webseite: <http://www.meridian59.com/>, siehe auch http://de.wikipedia.org/wiki/Meridian_59. (letzter Zugriff: 01.06.17)

⁸⁵ Vgl. dazu die offizielle Webseite von *Ultima online*: <http://www.uo.com/> (letzter Zugriff: 01.06.17)

weiterentwickelt: Die maximale Spielerzahl wuchs durch Speichererweiterungen und effektivere Prozessoren, die grafischen Darstellungen wurden verbessert, die Interaktionsmöglichkeiten wurden erweitert. Bis heute erscheinen in kurzen Abständen neue MMORPGs mit unterschiedlichster Thematik auf dem Spielemarkt.

4.3 Das MMORPG der Gegenwart: Definition und Abweichungen

Nachdem ich nun auf die Vorläufer und die ersten Vertreter des MMORPG-Genres eingegangen bin, möchte ich mich als nächstes um eine möglichst klare Genre-Definition bemühen. Weil in der Forschungsliteratur keine solche Definition vorliegt, bietet es sich an, hierfür zunächst einen Blick auf die offizielle Definition des Anbieters *Blizzard Entertainment* zu werfen, welcher das bis dato erfolgreichste westliche MMORPG *World of Warcraft* auf den Markt gebracht hat. Blizzard Entertainment definiert das Genre gegenwärtig über drei Grundpfeiler, nämlich (1) *Massen-Mehrspieler-Funktion*, (2) *Online-Pflicht* (d.h. Internetgebundenheit) und (3) *Rollenspiel-Inhalte*:

(1) MASSIVELY MULTIPLAYER:

Most multiplayer games can accommodate anywhere from two up to several dozen simultaneous players in a game. Massively multiplayer games, however, can have thousands of players in the same game world at the same time, interacting with each other. [...].

(2) ONLINE:

Unlike most games, MMORPGs do not have an offline mode; you need to be connected to the Internet while you play. This doesn't mean that you can't enjoy these games alone [...]. But since you share a virtual world with other players, you need to be connected to the Internet [...]. Much of the game's advanced content is geared towards groups of players working together to explore dangerous dungeons and defeat powerful monsters.

(3) ROLE-PLAYING:

In World of Warcraft, each player character has a specific set of skills and abilities that define that character's role. [...]

In a group context, there are three main roles: tank, damage dealer, and healer. [...] Some classes are limited in the kind of role they can play: warlocks and rogues, for instance, are strictly damage dealers. Some character classes, like the druid, can capably fulfill all three roles.

Role-play also means that you play the role of a character living in the game's fantasy world. How much or how little you role-play is up to you;

some players construct entire background histories for their characters and adopt unique mannerisms when they're 'in character.' [...] This kind of role-play is purely optional, and we provide separate Role-Play realms for those who prefer to play in an immersive world.

To summarize: In an MMORPG, you play the role of a unique character in a persistent online world shared by thousands of other players.⁸⁶

Während die Vorgänger der MMORPGs, wie in KAPITEL 4.2 erläutert, vor allem hinsichtlich der maximalen Spielerzahl und der Art der Spielervernetzung noch kein so klares definitorisches Fundament vorweisen konnten, sind diese drei Grundpfeiler inzwischen eine elementare Voraussetzung für jeden Genrevertreter.

Die Beschreibungen der Pfeiler (1) und (2) sind als Definitionsgrundlage unproblematisch; allerdings sind für den dritten Pfeiler (*RPG/Role-Playing Game*) inzwischen begriffliche Ambiguitäten zu verzeichnen, die auf den Zwischenstufen der oben beschriebenen Genreentwicklung und auf unterschiedlichen medialen Fundamenten und grundlegenden Spielmechaniken beruhen. Das „RPG“ lässt sich dementsprechend über drei verschiedene Definitionsansätze beschreiben:

- (1) Das „RPG“ als *Improvisationstheater* oder *Rollenspiel i.e.S.*: Die oben in Bezug auf Pen&Paper-Rollenspiele erwähnten Prinzipien des gemeinsamen „Geschichtenerzählens“ abseits des dafür zu Hilfe genommenen algorithmischen Systems sind die Grundlage für das Rollenspiel i.e.S.: Die Spieler versetzen sich in die Rolle ihrer Spielfiguren und betreiben eine Art „Improvisationstheater“ (HARRIGAN/WARDRIP-FRUIIN 2010: 2). Die Realpersonen treten dabei so weit wie möglich in den Interaktionshintergrund, die erzählte Geschichte und die gespielten Charaktere stehen im Zentrum. Eine besonders ausgeprägte Form erreicht das Rollenspiel i.e.S. durch das sog. *LARP (life-action role-playing game)*, bei dem sich Spieler *als* ihre Spielfiguren maskieren und einen Teil der narrativen Anteile durch physische Performanz – spontanes (aber z.T. strengen Regeln unterliegendes und durch einen Schiedsrichter kontrolliertes) Schauspiel – ersetzen (vgl. ebd.).
- (2) Das „RPG“ als *algorithmusbasiertes Computerspielgenre* oder *Rollenspiel i.w.S.*: Neben dem Rollenspiel i.e.S., für welches spieltechnische algorithmische Berechnungen spielstützend, aber nicht definitionsentscheidend sind, wird ein spezifisches Computerspielgenre gerade *wegen* seines

⁸⁶ Quelle: „*WoW Beginners Guide*“: <http://us.battle.net/wow/en/game/guide/> (letzter Zugriff: 01.06.17), Nummerierung und Hervorhebungen durch WS.

Rückgriffes auf Zahlenwerte und Algorithmen als *RPG* bezeichnet. Solche Spiele legen durch ihre Programmierung die Handlungsräume und die Problemlöseoptionen der Akteure strikt fest (vgl. COSTIKYAN 2010: 9ff): Die wesentlichen Eigenschaften und Fertigkeiten der Spielfiguren werden einem prädefinierten Regelsystem folgend numerisch fixiert (vgl. MÜLLER 2008: 203). Beispielsweise besitzen sie meistens konkrete Zahlenwerte für Variablen wie ihre ‚Intelligenz‘, ihre ‚körperliche Stärke‘ oder ihre ‚Geschicklichkeit‘, die dann auf einem Charakterbogen notiert werden (vgl. Abbildung 4.3.1). Die Höhe dieser Werte hat in vielen Spielsituationen direkte spieltechnische Auswirkungen. Diese werden in den ursprünglichen Pen&Paper-Formaten über manuelle Berechnungen unter Zuhilfenahme von vielseitigen Würfeln überprüft (vgl. HARRIGAN/WARDRIP-FRUIIN 2010: 3), was mitunter mehrere Minuten Spielzeit in Anspruch nehmen kann. Versucht beispielsweise ein Spielcharakter, einen schweren Gegenstand mit bloßer Körperkraft anzuheben, so kann der Spielleiter eine ‚Probe‘ auf dessen ‚Stärke‘-Wert verlangen. Der Spieler muss dann in der Regel auf oder unter den numerischen Stärke-Wert seines Charakters würfeln – und nur bei Gelingen der Probe ist es dem Charakter möglich, den Gegenstand auch tatsächlich anzuheben.

Im Computerrollenspiel werden solche Proben i.d.R. vollständig automatisiert und in Sekundenbruchteilen durchgeführt. Durch das Sammeln (ebenfalls numerisch definierter) Erfahrungswerte (meist *EP*/Erfahrungspunkte oder *EXP*/Experience-Points) oder durch den Einsatz von Gegenständen können solche Eigenschaftswerte verbessert werden, was künftige Proben erleichtert.

Während im narrativen oder physisch-performativen Rollenspiel i.e.S. die völlige Handlungsfreiheit der Alternativpersona in einer phantastischen Welt gerade den Kern des Spieles bildet, sind solche quasi-unbegrenzten Möglichkeitsräume im Computerspiel nicht gegeben. Spielinterne Probleme sind deswegen nur durch die vorprogrammierten und damit begrenzten Optionen lösbar und nicht durch eigene kreative Ansätze der Spieler. Im Vordergrund stehen im Computer-RPG daher eher der spieltechnische, algorithmusbasierte Charakteraufbau und die gerade in neueren Computerrollenspielen häufig durch aufwändige Videosequenzen ergänzte, allerdings nur begrenzt durch den Spieler veränderbare und daher meistens eher lineare, aber in aller Regel sehr umfangreiche Geschichte.

Ich bezeichne Computerrollenspiele, weil sie sich primär über den Ausbau und die Verbesserung der Spielfiguren und weniger über die Identifikation der Spieler mit ihren Spielcharakteren definieren, als *Rollenspiele i.w.S.*

The image shows two character sheets side-by-side. The top sheet is a blank Dungeons & Dragons character sheet, featuring sections for character name, class & level, background, player name, race, alignment, experience points, and various ability scores (Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom, Charisma) with associated bonuses and saving throws. The bottom sheet is a character sheet for 'KHELGAR IRONFIST' from the game 'Neverwinter Nights 2'. It displays a character portrait, level up button, attributes (STR 18 +4, DEX 13 +1, CON 18 +4, INT 10 +0, WIS 10 +0, CHA 7 -2), saves (Fortitude 8, Reflex 2, Will 1), and class information (Shield Dwarf, 4th level Fighter, Neutral Good alignment). It also shows weapon details: Main Hand Weapon: Dwarven Waraxe, Attack Bonus: +8, Damage: 1-10 +6 (Critical: 20 / x3).

Abbildung 4.3.1: Ein blanker Charakterbogen für das Pen&Paper-Rollenspiel *Dungeons&Dragons*⁸⁷ (oben) und ein Charakterblatt der Computerspiel-Adaption „*Neverwinter Nights 2*“, welche auf demselben Regelsystem basiert (unten).

⁸⁷ Quelle: http://dnd.wizards.com/articles/features/character_sheets (letzter Zugriff: 01.06.17)

- (3) Das „RPG“ als *durch Aufgabenverteilungen definiertes Computerspielgenre*: Diese begriffliche Herleitung beruht auf der RPG-Definition des oben angeführten Zitates von der offiziellen World of Warcraft-Webseite. Die Begriffe *Tank* (i.S.v. ‚Beschützer‘ oder ‚Defensiveinheit‘), *Heiler* und *Damage Dealer* (i.S.v. ‚Offensiveinheit‘) und seltener auch *Support* (i.S.v. ‚Unterstützungseinheit‘) gehören zum etablierten MMORPG-Register und beschreiben Aufgabenbereiche, bzw. *spieltechnische Rollen*, die von Spielern und deren Spielfiguren zum erfolgreichen Bestehen des Spieles erfüllt werden müssen.⁸⁸ Die Bezeichnung des Rollenspiels als *durch Aufgabenverteilungen definiertes Computerspielgenre* bezieht sich auf die Notwendigkeit, diese Rollen zu besetzen. Es handelt sich damit also nicht um einen Ansatz, der die Identifikation des Spielers mit der Spielfigur berücksichtigt und bezieht sich auch nicht auf die Verwandtschaft des damit bezeichneten Computerspielgenres zu Rollenspielen i.e.S. Die algorithmischen Grundlagen werden durch diesen Zugang zwar impliziert (denn die Spielmechanik mit Tank, Heiler und Damage Dealer kann ohne eine solche Basis nicht funktionieren), aber sie werden nicht als eigentliche Definitionsbasis herangezogen.

Die dritte Definition scheint allerdings in der Spielergemeinschaft nicht besonders verbreitet zu sein: Während der Vorbereitungs- und Aufnahmephasen für diese Studie trat sie in den Spielergesprächen weder implizit, noch explizit zutage, während die Definitionen (1) und (2) der Spielergemeinschaft im Allgemeinen (allerdings vermutlich auf eher intuitiver Basis) zugänglich zu

⁸⁸ Im Kern dreht sich diese Rollenverteilung um die Handhabung von „Schaden“ im Kampf. Dabei handelt es sich im MMORPG und in Computerspielen im Allgemeinen um ein algorithmisches Konzept: Virtuelle Spielfiguren (und häufig auch Gegenstände!) besitzen eine durch Zahlen dargestellte „Lebenskraft“, bzw. „Lebenspunkte“. Sobald diese auf oder unter einen Wert von 0 fallen, „stirbt“ die Figur (und kann im Fall von Spielerfiguren unter bestimmten Bedingungen „wiederbelebt“ werden). Das Ziel von MMORPG-Kämpfen ist in aller Regel, die Lebenspunkte der Avatare zu erhalten und die ihrer Gegenspieler (seien sie von menschlichen Spielern gesteuert oder Teil einer künstlichen Intelligenz) auf den Wert 0 zu dezimieren. Ein *Tank* besitzt i.d.R. einen besonders großen Pool an Lebenspunkten, und versucht, die Gruppe vor eingehendem Schaden zu schützen und ihn auf sich zu lenken. Der *Heiler* (im Spiel auch oft *Heal*) kann den Schaden an Avataren revidieren (er füllt also die Lebenspunkte verbündeter Figuren wieder auf). *Damage Dealer* verursachen einen möglichst hohen Schadenswert am Gegner. Besonders anspruchsvolle feindliche Begegnungen können nur dann erfolgreich überstanden werden, wenn alle drei Rollen hinreichend erfüllt werden. Spielersprachlich wird der Schaden auch gelegentlich als *dps* (*damage per second*, dt. *Schaden pro Sekunde*) bezeichnet.

sein scheinen. Für die Zwecke dieser Arbeit reicht es daher m.E. auch aus, zwischen dem Rollenspiel i.e.S. (Improvisationsschauspiel) und dem Rollenspiel i.w.S. (Computerspielgenre) zu unterscheiden.

Das Rollenspiel i.w.S. wird dieser Definition zufolge von jedem MMORPG-Spieler betrieben, weil jeder Avatar grundsätzlich einen entsprechenden Algorithmus zugrundeliegen hat. Ein Teil der MMORG-Spieler übt allerdings *außerdem* ein Rollenspiel i.e.S. aus, indem *mit den Spielfiguren Improvisationsschauspiel betrieben wird*.⁸⁹ Da diese im MMORPG-Kontext im Gegensatz zu den übrigen Spielern explizit als *Rollenspieler* bezeichneten Akteure aber nur einen Teil der MMORPG-Spielergemeinschaft darstellen, bleibt der Begriff des RPGs, bzw. des Rollenspiels auch für die Spielergemeinschaft selbst ambivalent. In der einleitenden Definition der offiziellen Webseite von Blizzard Entertainment wird der Zwischenschritt vom Rollenspiel i.e.S. und dem Rollenspiel i.w.S. vernachlässigt. Genauer genommen kann auch von einer Entwicklung vom Pen&Paper-Spiel (Rollenspiel i.e.S.) über das Computer-RPG (Rollenspiel i.w.S.) bishin zu einer partiell rückläufigen (bzw. integrativen) Tendenz des MMORPGs gesprochen werden: Dieses ermöglicht durch seine Mehrspielerfunktion und die multimediale Basis sowohl ein Rollenspiel i.e.S., als auch ein Rollenspiel i.w.S.

Relevant ist schlussendlich die begriffliche Trennung des MMORPG-Genres zu einem Metagenre – dem *MMOG (Massively Multiplayer Online Game)*. Zwar können die MMORPGs den MMOGs zugeordnet werden, allerdings lassen sich auch andere, teils weniger komplexe Spielprinzipien als MMOG bezeichnen, die sich zwar das Angebot einer Massen-Mehrspieler-Funktion und die Notwendigkeit einer Internetverbindung teilen, aber weder die komplexen systemischen, noch die umfangreichen narrativen Strukturen eines typischen RPGs besitzen. Damit geht auch einher, dass andere MMOGs häufig ein weniger reichhaltiges Kommunikations- und Interaktionsangebot für die Spieler bieten – und damit weniger interessant für die vorliegenden Untersuchungen sind.⁹⁰

Ich möchte den Abschnitt mit einer möglichst klaren Definition auf Basis der bis oben diskutierten begrifflichen Grundlagen schließen: Ich bezeichne das MMORPG als ein *Genre internetbasierter Computer-Rollenspiele (RPGs)*, in

⁸⁹ So bereits ansatzweise vorgestellt in KAPITEL 3, siehe für ausführliche Beispiele KAPITEL 8.2

⁹⁰ Beispielsweise kursieren auch actionbasierter First-Person-Shooter in MMOG-Form auf dem Markt (auch: *MMOFPS*), zum Beispiel das 2014 erschienene *Destiny*, als auch reine Aufbau- und Strategiespiele, in denen üblicherweise nicht der Avatar im Zentrum der Spielabläufe steht, sondern bspw. eine militärische Basis, eine Stadt oder sogar ganze Kulturen.

welchen mehrere hundert bis tausend Medienakteure gleichzeitig in einer einzigen auf Internetservern gespeicherten, persistent instanziierten, virtuellen Spielumgebung variabler Größe über individuell ausgestaltbare und erweiterbare Spielfiguren (Avatare) miteinander interagieren können. Jedes MMORPG ist durch sein algorithmusbasiertes Charaktersystem ein Rollenspiel i.w.S. Es kann außerdem als Grundlage für das Rollenspiel i.e.S. genutzt werden.

4.4 Die (virtuelle) Welt ist mein Spielplatz: Funktionen, Optionen und Restriktionen im MMORPG

In den folgenden Abschnitten werden am Beispiel des Untersuchungsgegenstandes *World of Warcraft* die wichtigsten Funktionsweisen und Eigenschaften des typischen MMORPGs erläutert.⁹¹ Zunächst folgen allerdings einige Randdaten zum Untersuchungsgegenstand selbst.

4.4.1 Der Untersuchungsgegenstand *World of Warcraft*: Einige Randdaten

World of Warcraft wurde 2004 in den USA von *Blizzard Entertainment* publiziert; 2005 folgte die Veröffentlichung in Europa. Die Software läuft unter vergleichsweise niedrigen Leistungsanforderungen auf fast allen gängigen Heimcomputern und benötigt zur Eingabe lediglich Maus, Tastatur und optional ein Mikrofon, bzw. ein Headset für die Internettelefonie (s.u.). Das Spiel wurde inzwischen um sechs sog. *Expansions* (dt. *Erweiterungen*) ergänzt, namentlich *Burning Crusade* (2007), *Wrath of the Lich King* (2008), *Cataclysm* (2010), *Mists of Pandaria* (2012), *Warlords of Draenor* (2014) und *Legion* (2016). Mit jeder Erweiterung wird das zentrale Spielgeschehen in einen neuen Schauplatz verlegt, meistens erhalten die Avatare außerdem neue Fertigkeiten und es stehen neue Spielgegenstände zur Verfügung.

Weltweit wurden seit der Veröffentlichung über 100 Millionen Nutzeraccounts in *World of Warcraft* angelegt.⁹² Zur Hochkonjunktur im Jahre 2010

⁹¹ Eine knappere Zusammenfassung der Spielmechaniken von MMORPGs liefert MÜLLER 2008: 195ff.

⁹² Vgl. dazu die erste offizielle Statistik von Blizzard Entertainment: <http://media.wow-europe.com/infographic/en/world-of-warcraft-infographic.html> (letzter Zugriff: 01.06.17)

wurden weltweit über 12 Millionen Accounts aktiv genutzt⁹³ (vgl. auch PALMER 2010: 3). Nach einem zwischenzeitlichen Rückgang der Nutzerzahlen in 2014 auf unter 5 Millionen wurde mit der aktuellsten Erweiterung „*Legion*“ wieder ein Stand von 10 Millionen aktiven Nutzern erreicht.⁹⁴ Trotz dieser erheblichen Schwankungen bleibt World of Warcraft der bis heute stabilste und erfolgreichste Vertreter der zahlungspflichtigen MMORPGs.

Als weltweiter Marktführer unter den MMORPGs bietet sich World of Warcraft gleich in mehrfacher Hinsicht als Untersuchungsgegenstand an: Die hohen Spielerzahlen gehen mit einer Vielzahl von Servern, einem ausgeklügelten Gruppenspiel, einem umfangreichen *Endgame* (s.u.) und einem hohen Auslastungsgrad aller Kommunikationskanäle einher. Das erleichtert nicht nur den methodischen Zugriff auf das Datenmaterial, sondern vergrößert auch die Bandbreite an Kommunikationsszenarien, die für eine linguistische Analyse interessant sein können. World of Warcraft steht außerdem am ehesten als Pars pro Toto für das *typische* MMORPG, da es jüngeren MMORPGs wie *Aion*, *Der Herr der Ringe Online*, *Guild Wars 2* und *Tera* augenscheinlich als Vorbild diene. Das betrifft nicht nur allgemeinere Spielmechaniken, sondern auch das Kommunikationsdesign. Auf der anderen Seite muss immer auch angenommen werden, dass erfolgreiche Innovationen neuerer Spiele auch rückwirkend in World of Warcraft eingearbeitet wurden. Es handelt sich also um einen reziproken Angleichungsprozess der Spielsysteme, den man von außen kaum noch rekonstruieren kann. Diese Angleichungen generieren allerdings einen methodischen Vorteil: Durch sie sind die meisten Aussagen hinsichtlich der Kommunikationssysteme und -abläufe und viele Analysen zu konkreten Sprachanwendungen (allerdings immer unter Vorbehalt) spielübergreifend generalisierbar.

Thematisch ist World of Warcraft im *Fantasy*-Bereich angesiedelt: Es wird eine von phantastischen Elementen durchsetzte Geschichte um die virtuelle Welt *Azeroth* erzählt, in welcher die Avatare der Spieler eine tragende Rolle spielen.

⁹³ Vgl. dazu die offiziell gemachten Statistiken zu den Abonnentenzahlen in World of Warcraft von 2005 bis 2015: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/208146/umfrage/anzahl-der-abonnenten-von-world-of-warcraft/> (letzter Zugriff: 01.06.17)

⁹⁴ Quelle: <http://www.pcgames.de/World-of-Warcraft-Legion-Spiel-55966/News/spielerzahlen-wieder-jenseits-der-10-millionen-1209601/> (letzter Zugriff: 01.06.17)

4.4.2 Erste Schritte

Beim typischen Massively Multiplayer Online Role-Playing Game handelt es sich um eine *clientbasierte* Software. Das bedeutet, dass sie nicht, wie viele andere MMOGs, auf einer Internetseite gespeichert und über einen Browser abgespielt werden können, sondern dass die nötige Software zu großen Teilen auf einem Privatrechner installiert sein muss. Der Spieler wählt sich über einen privaten Account mit Nutzernamen und Passwort in den Client ein und wird anschließend mit einem (i.d.R. selbst wählbaren) Internetserver verbunden. Alle größeren MMORPGs besitzen mehrere *Server*, auf denen die einzelnen Instanzen der virtuellen Spielumgebungen berechnet werden. In vielen Fällen sind Server sprachgebunden und/oder für Spieler mit spezifischen Spielvorlieben (z.B. *PvE*, *PvP* und *RP*, vgl. KAPITEL 4.4.2.3) ausgelegt, so dass die Wahl eines Servers auch Konsequenzen für die konkrete Spielerfahrung haben kann.

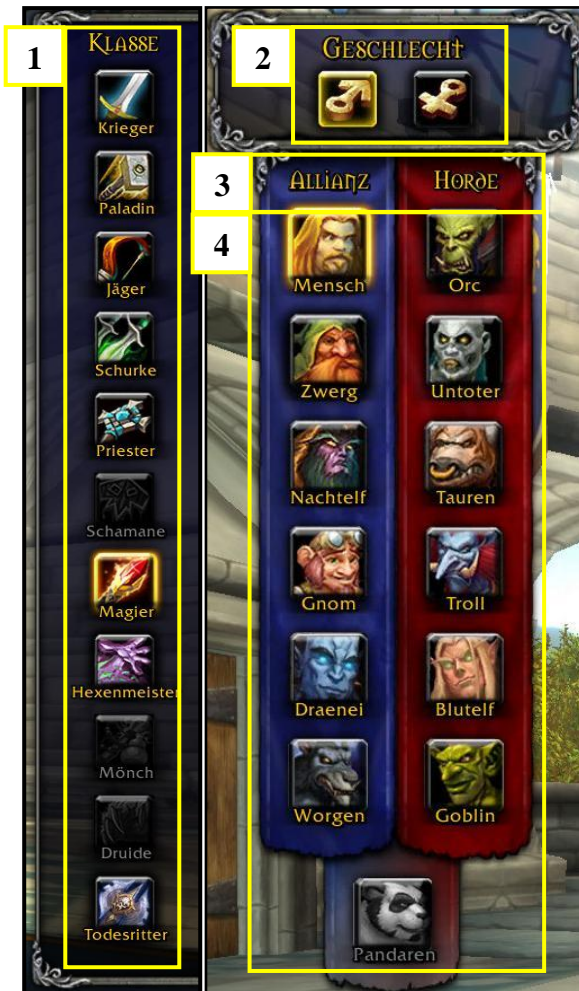
4.4.2.1 Avatargestaltung und virtuelle Handlungsräume

Nachdem ein Spieler einen Spielserver ausgewählt hat, muss er im nächsten Schritt einen Avatar gestalten, was ich hier am Beispiel von World of Warcraft demonstrieren möchte: Der Nutzer sucht sich für seine Spielfigur eine Charakterrasse und (je nach Spiel) ggf. eine Fraktion⁹⁵ aus. Außerdem muss er sich für eine Charakterklasse⁹⁶ entscheiden. Danach kann der Avatar grafisch ausgestaltet werden, indem Geschlecht, Hautfarbe, Gesichtszüge und Haare

⁹⁵ In einigen MMORPGs sind die Avatarrassen verschiedenen Fraktionen zugeordnet, die einander meist feindselig gegenüberstehen. Das ermöglicht eine vielseitigere Gestaltung der Spielumgebung sowie Szenarien, in denen Spieleravatare gegeneinander antreten können. Für solche Spielsituationen bildet die Trennung von Fraktionen die Möglichkeit für Restriktionen in der Spielerkommunikation durch die Einbindung unterschiedlicher spiel- und rassenspezifischer „Sprachen“ (im linguistischen Sinne realisiert durch unterschiedliche sekundäre Codes, vgl. zum Begriff KAPITEL 5.5). Das Fraktionssystem für MMORPGs wurde vor allem durch World of Warcraft etabliert, wo die Fraktionen *Allianz* und *Horde* gegeneinander antreten müssen.

⁹⁶ Die Einteilung von Spielfiguren in *Charakterklassen* ist ein typisches Element von RPGs und MMORPGs: Eine Charakterklasse drückt gewissermaßen die Profession einer Spielfigur archetypisch aus. Solche Archetypen sind im Fantasygenre beispielsweise „Magier“, „Krieger“ oder „Priester“. Jede Klasse hat ein bestimmtes spieltechnisches Fähigkeitsenset, das sie gegenüber den übrigen Klassen einzigartig macht. Einige Klassen sind typischerweise auf die Erfüllung einer oder mehrerer spieltechnischer *Rollen* (Tank, Damage Dealer, Heiler, s.o.) ausgelegt.

angepasst werden.⁹⁷ Abschließend erhält der Avatar einen Namen (vgl. Abbildung 4.4.2.1a und b).



Legende (4.4.2.1a, links):

1. Klassenwahl
2. Geschlecht des Avatars
3. Fraktionswahl
4. Rassenwahl

Legende (4.4.2.1b, unten):

1. Gestaltungsauswahl für Details
2. Gesamtvorschau des Avatars
3. Namenseingabe
4. Detailauswahl und Vorschau

Abbildung 4.4.2.1a: Klassenwahl und Rassenwahl in World of Warcraft (Stand 2014/15)

⁹⁷ Neuere MMORPGs erlauben außerdem häufig die Anpassung von Statur und Körpergröße, was in World of Warcraft bis dato nicht möglich ist.

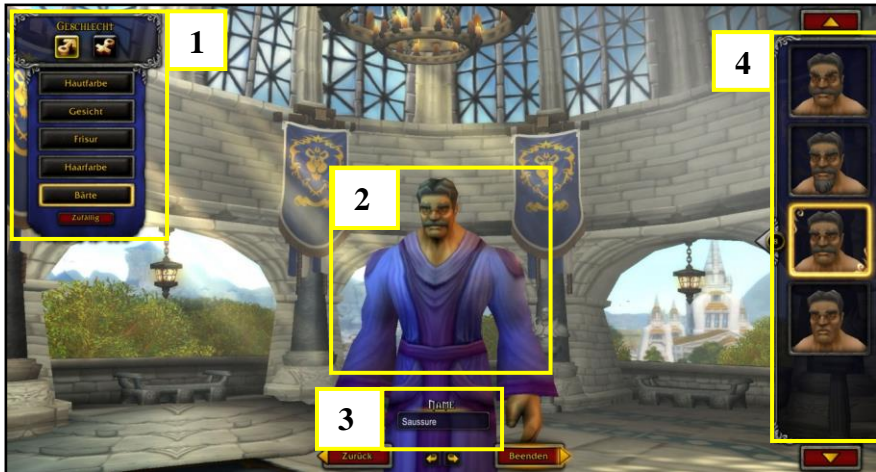


Abbildung 4.4.2.1b: Avatargestaltung in World of Warcraft (Stand 2014/15)

Ist der Avatar fertiggestellt, kann sich der Spieler damit in das Spiel einwählen. Dort beginnt dann der eigentliche Spielablauf: Alle Avatare eines Servers treffen sich hier in einer grafischen Spielumgebung (vgl. Abbildung 4.4.2.2) und können hier mit einer Vielzahl von virtuellen Objekten sowie mit ihren Mitspielern interagieren.

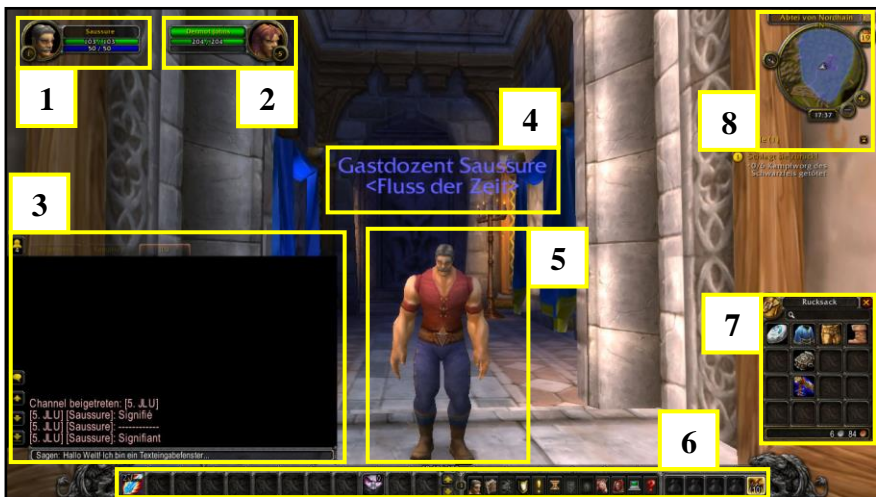


Abbildung 4.4.2.2: Der fertige World of Warcraft-Avatar in der grafischen Spielumgebung mit Eingabeinterface (Stand 2014/15)

Legende: 1. Charakterportrait; 2. anvisiertes Ziel (Objekt, Avatar oder NSC); 3. Chatfenster; 4. Charaktername, Titel und Gildenzugehörigkeit; 5. grafischer Avatar; 6. Fähigkeiten- und Menüleiste; 7. geöffnetes Inventar des Avatars; 8. Mini-karte für die direkte Spielumgebung

Die avatarbasierten Interaktionsmöglichkeiten sind von Spiel zu Spiel unterschiedlich. Die in World of Warcraft signifikanten Optionen werden in die Analysen in den KAPITELN 7.3.1 und 8 einbezogen. Grundsätzlich lassen sich aber drei avatarseitig auslösbare Interaktionsmuster im Computerspiel unterscheiden:

- (1) die Interaktion eines Avatars mit virtuellen Objekten/Gegenständen
- (2) die Interaktion eines Avatars mit Nicht-Spieler-Charakteren (NSCs)
- (3) die Interaktion zwischen mehreren Avataren

Die Typen (1) und (2) sind charakteristisch für jedes Computer-RPG, während (3) ein spezifischer den Multiplayer-RPGs und MMORPGs zugeordnet werden kann.

Zu (1): Die Interaktion mit virtuellen Objekten/Gegenständen soll dem Spieler den Eindruck vermitteln, die virtuelle Spielumgebung beeinflussen und verändern zu können. In den meisten MMORPGs können Objekte aufgehoben und mitgenommen oder verschiedener Weise manipuliert werden. So werden im Spielverlauf (je nach Möglichkeiten der jeweiligen Software) Türen und Truhen geöffnet oder geschlossen, Schalter umgelegt, Häuser oder Räume umgestaltet, Produkte aus Rohmaterialien gefertigt oder Gegenstände zerstört. Das Ausmaß der Möglichkeiten zur Veränderung einer virtuellen Spielumgebung sind i.d.R. relativ stark restringiert: Es können beispielsweise vom Avatar keine ganzen Wälder gerodet oder Städte dauerhaft zerstört werden, weil dadurch das Spielerlebnis aller anderen Spieler zu stark beeinflusst werden würde. Genauso ist es im MMORPG nur selten möglich, größere Grafikelemente wie z.B. Häuser auf der begrenzten Fläche der für alle Mitspieler sichtbaren Spielumgebung zu erbauen, da dadurch die Größe der Spielwelt erheblich anschwellen, bzw. die Begehrbarkeit reduziert würde. Es gibt Möglichkeiten zur individuellen Anpassung der virtuellen Spielumgebung an die Vorstellungen einzelner Spieler (beispielsweise durch die Instanziierung von bebaubaren Teilbereichen), die hier aber nicht im Detail besprochen werden sollen. Es sei aber darauf hingewiesen, dass einige andere Spiele und virtuelle Welten wie die avatarbasierte Online-Infrastruktur *Second Life* (erschienen 2003)⁹⁸

⁹⁸ *Second Life* ist MMORPGs im Kern ähnlich, fokussiert allerdings nicht in derselben Weise den algorithmusbasierten Charakteraufbau und ist daher nicht als *RPG i.w.S.* zu verstehen. Scheinbar wird *Second Life* außerdem nicht als *Spiel*, sondern als eine *virtuelle Interaktionsumgebung* beworben, womit es sich gezielt vom spielerischen Zugang abgrenzt. Für weitere Informationen zu *Second Life* vgl. die offizielle Webseite: <http://secondlife.com/> (letzter Zugriff: 01.06.17).

oder das baukastenartige Open-World-Spiel *Minecraft* (erschieden 2011)⁹⁹, verstärkt mit einer flexiblen Veränderbarkeit der grafischen Umgebung werden und sich dadurch von Genres wie dem klassischen MMORPG abgrenzen.

Zu (2): Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) sind autonom agierende Elemente der Mensch-Maschine-Kommunikation zwischen Spiel und Medienakteur und besitzen die Form von nicht steuerbaren Spielfiguren. Die Interaktion mit ihnen ist eines der Kernelemente jedes Computer-RPGs und damit auch konstitutiv für MMORPGs. Eine typische Avatar-NSC-Interaktion wäre eine textbasierte (und oft auditiv unterstützte), meist durch den Spieler initiierte, aber dann NSC-seitig einseitige Gesprächssimulation, durch welche der Spieler beispielsweise Informationen über einen Spielabschnitt oder eine Aufgabe („*Quest*“) erhält (vgl. Abbildung 4.4.2.3). Im Allgemeinen vermitteln das Vorhandensein von NSCs und die damit verbundenen Interaktionsmöglichkeiten den Eindruck von Dynamik und einem lebendigen Umfeld in einem Computer-RPG, auch bei Abwesenheit anderer spielergesteuerter Avatare.

Zu (3): Die Interaktion zwischen Avataren ist im Kern eine avatarvermittelte Spielerinteraktion mit unterschiedlichen Zielsetzungen, wobei der Avatar im weiteren Sinne als Sub-Kommunikationsform der Spielgrafik angesehen werden kann.

Durch den menschlichen Spieler gesteuerte Spielfiguren besitzen flexiblere und vielseitigere Interaktionsmöglichkeiten als die oben angesprochenen NSCs mit ihren vorprogrammierten Verhaltensmustern. Das zeigt sich auch in den zahlreichen Interaktionsvarianten, die in den verschiedenen Handlungskontexten eines MMORPGs beobachtbar sind: Angefangen beim Einsatz grafisch dargestellter Mimik und Gestik zwischen Avataren (vgl. KAPITEL 7.3.4.2, vgl. Abbildung 4.4.2.4) über koordinierte Gruppenbewegungen während des Zusammenspiels, bishin zum Einsatz von Bewegungsoptionen wie beispielsweise der *Springen*-Funktion von Spielfiguren zur Produktion nonverbaler Deixis (welche dann als avatarvermittelte Kommunikationsvariante zwischen Spielern eingesetzt wird, vgl. KAPITEL 8.3) lässt sich eine große Bandbreite an avatarbasierten Interaktionsmöglichkeiten nachzeichnen. Diese wird, wie sich in der späteren Analyse zeigen wird (vgl. KAPITEL 7 und 8), auf

⁹⁹ *Minecraft* ist nicht als MMORPG zu verstehen, obwohl es durch die Möglichkeit zum Ausbau der Spielfiguren fraglos RPG-Elemente besitzt. Allerdings teilen sich nur kleinere Avatargruppen die räumlich vergleichsweise kleinen virtuellen Spielflächen. Eine große gemeinsame Spielwelt wird hier nicht angeboten. Weite Teile des Spiels können außerdem auch ganz ohne kooperatives Zusammenspiel auf einem einzelnen Privatrechner erforscht werden. Für weitere Informationen zu *Minecraft* vgl. die offizielle Webseite: <https://minecraft.net/> (letzter Zugriff: 01.06.17).

kreative Weise genutzt, um die Kommunikation zwischen Spielern funktional auszubauen und/oder ästhetisch auszugestalten.



Abbildung 4.4.2.3: Die Annahme einer Quest als beispielhafte Interaktion mit einem World of Warcraft-NSC



Abbildung 4.4.2.4: Chatbegleitende grafische Interaktion zwischen zwei Avataren

4.4.2.2 Spielziele

KELLY zufolge sind die MMORPG-typischen Spielaktivitäten in vier Bereiche eingeteilt (vgl. KELLY o.J.: 3ff), und zwar die Erforschung der Spielumgebung (*exploration*), der Kampf gegen NSCs oder feindliche Avatare (*combat*), die Produktion und Weiterverarbeitung von virtuellen Gegenständen (*crafting*)

und die Geselligkeit, bzw. der soziale Kontakt zu anderen Spielern (*socializing*). In welchem Ausmaß diesen Aktivitäten nachgegangen werden kann, ist von jeweiligen Spiel abhängig. Außerdem werden für manche Aktivitäten spezifische Spielfigurenkonstellationen oder ein bestimmter Spielfortschritt vorausgesetzt (vgl. EICHNER 2005: 476). Auf die von Kelly genannten Punkte möchte ich nun etwas genauer eingehen:

Die Erforschung (*exploration*) der Spielumgebung geschieht in der Regel mehr oder weniger automatisch, indem der Spieler der Geschichte des Spiels folgt und von narrativ strukturierten Aufgaben (sog. „*Quests*“) geleitet durch die virtuelle Spielwelt reist. Dabei trifft er zwangsläufig auf feindliche Spielfiguren – meistens auf computergesteuerte NSCs (auch häufig: *Mob* für ‚*Mobile*‘ oder ‚*Mobile Object*‘, vgl. KELLY o.J.: 3), seltener auch auf gegnerische spielergesteuerte Avatare. Diesen Feinden muss er dann im Kampf (*combat*) gegenüberreten, der in Echtzeit durchgeführt wird, und dessen Ausgang stark vom Ausbau der Spielfigur und den Fähigkeiten des realweltlichen Spielers abhängig ist. Wird ein Avatar besiegt, „*stirbt*“ er. Im MMORPG handelt es sich aber dabei nicht um einen dauerhaften Zustand: Mit verschiedenen Fähigkeiten kann ein Avatar in Sekundenschnelle ins Leben zurückgerufen werden und sich erneut am zuvor verlorenen Kampf versuchen. Das Kämpfen macht einen wesentlichen, wenn nicht sogar den Hauptbestandteil des Spielablaufes in jedem MMORPG aus.

Die Gegenstandsproduktion und -weiterverarbeitung (*crafting*) ist im Gegensatz zum Kampf optional. Hierbei können, je nach Fähigkeiten der Avatare, bspw. Waffen, Rüstungen, sonstige Ausrüstungsgegenstände, Schmuck, Nahrungsmittel, alchemistische Tränke und sogar Fortbewegungsmittel hergestellt werden. Diese sind nicht nur für den Eigenbedarf hilfreich, sondern können auch an andere Spieler verkauft werden.

Die Möglichkeiten zur Bildung von sozialen Kontakten unter Spielern (*socializing*) ist vor allem aus kommunikationstheoretischer Sicht der essenzielle Unterschied zum Einzelspieler-RPG: Spieler können miteinander kommunizieren, sich verbünden, gruppieren und spielerisch ergänzen. Sie können gemeinsam oder gegeneinander kämpfen und sich sowohl zu spielbezogenen als auch spielunabhängigen Themen austauschen. Durch die Bildung von sozialen Kontakten ist auch der Handel zwischen Spielern möglich, bei dem virtuelle Güter oder Dienstleistungen gegen Bezahlung angeboten werden.

Ein grundsätzliches Ziel jedes MMORPGs ist in spieltechnischer Hinsicht neben oder während der o.g. Grundbeschäftigungen m.E. außerdem der *Charakterausbau*, d.h. die Verbesserung der in Algorithmen gefassten Fähigkeitswerte des Avatars (vgl. KAPITEL 4.1). Der Fortschritt des Charakterausbaus

drückt sich zum einen in der Charakterstufe aus¹⁰⁰ und zum anderen durch die Besitztümer des Avatars: Je anspruchsvoller die Spielinhalte sind, die ein Spieler zu bewältigen imstande ist, desto wertvoller sind die virtuellen Belohnungen für seinen Avatar. Diese können z.B. eine Bezahlung in der spieleigenen Währung, Ausrüstungsgegenstände oder kosmetische Änderungsmöglichkeiten am Avatar sein. Einen Charakter besonders weit auszubauen ist in manchen Teilen der Spielergemeinschaft außerdem mit einem Prestigegedanken verknüpft: An Charakterstufe, Besitz und v.A. Ausrüstung des Avatars lassen sich i.d.R. zumindest bis zu einem gewissen Grad spielerisches Können, Erfahrung und Beharrlichkeit des menschlichen Spielers ablesen. Das Ansehen eines Spielers wächst in bestimmten Spielerkreisen mit einem weit ausgebauten Charakter.

Viele Spieler sehen sich allerdings auch als *Jäger und Sammler* und streben selbst dann einen weiteren Ausbau ihrer Spielfigur an, wenn weder ein spieltechnischer Nutzen, noch eine weitere Steigerung ihres Ansehens zu erwarten sind.

Einige aktuellere MMORPGs (so auch World of Warcraft) besitzen außerdem *Erfolgs-* oder *Medaillensysteme*, welche allerdings nicht genreexklusiv sind, sondern sich inzwischen auf ganz unterschiedlichen Spieleplattformen finden lassen. Durch sie soll ebenfalls eine langfristige Motivation gewährleistet werden: Wenn ein Spieler einen besonderen Spielinhalt bewältigt hat (beispielsweise, wenn er bestimmte Feinde besiegen konnte oder eine bestimmte Charakterstufe erreicht hat), wird ihm diese Leistung vom Spielsystem als „Erfolg“ anerkannt. In World of Warcraft sind aktuell weit über tausend mögliche Erfolge erreichbar, von denen einige nur wenige Minuten Spielzeit beanspruchen, andere aber mehrere Wochen oder sogar Monate. Solche Erfolge sind mit unterschiedlichen Belohnungen verbunden, beispielsweise mit einzigartigen Titeln oder digitalen Haustieren. Außerdem werden sie in World of Warcraft in einer für jeden Spieler individuellen Punktzahl verrechnet, die seinen ‚Gesamterfolg‘ numerisch anzeigt. Ähnlich wie eine hohe Charakterstufe und

¹⁰⁰ In vielen RPGs und MMORPGs ist die *Charakterstufe* eine Maßeinheit für die allgemeine Erfahrung und Effizienz einer Spielfigur. Je höher die Charakterstufe ist, als desto erfahrener gilt die Spielfigur. Außerdem ist die Charakterstufe ein erster Indikator für den Grad, in dem sich ein Spieler mit seiner Spielfigur auseinandergesetzt hat. Im Untersuchungsgegenstand *World of Warcraft* ist die aktuell höchstmögliche Charakterstufe für eine Spielfigur 100. Um eine Spielfigur so weit aufzubauen, sind in der Regel mehrere Wochen oder sogar Monate Spielzeit notwendig. Andere Spiele richten sich nach völlig eigenen Werten: Die gleiche Charakterstufe in unterschiedlichen Spielen bietet also keine Vergleichsmöglichkeiten, was den Aufwand beim Aufbau oder den Erfahrungswert der Spielfigur betrifft.

wertvolle Ausrüstung sind spielinterne Titel und hohe Punktzahlen im Erfolgssystem ein Indiz für ausdauernde spielerische Leistungen – und damit potenzielle Prestigeträger.

4.4.2.3 Einer für alle, alle gegen einen: Spielweisen im MMORPG

Ein und dasselbe MMORPG bietet i.d.R. verschiedene Ausübungsschwerpunkte, bzw. Spielweisen an, für die in einigen Fällen auch eigene Spielserver bereitgestellt werden. Je nach Spielweise werden der Charakterausbau, bestimmte spielerische Handlungen und soziale Aspekte unterschiedlich stark fokussiert, was auch Auswirkungen auf die Kommunikationsgewohnheiten der Spieler haben kann. In *World of Warcraft* werden drei übergeordnete Bereiche unterschieden: *PvE (Player versus Environment)*, *PvP (Player versus Player)* und *RP (Role-Playing)*. Diese drei Bereiche möchte ich nun in Kürze erläutern. Zwei der Bereiche (PvE und RP) werden in der späteren Detailanalyse der Spielerkommunikation zentral behandelt (vgl. KAPITEL 8.2 und 8.3).

PvE (Player versus Environment): *PvE* ist der Kampf *Spieler gegen Spielumgebung*, d.h. der Avatar tritt gegen Elemente der Spielumgebung – in der Regel NSCs – an. Neben dem Charakterausbau sind vor allem die Kenntnis der künstlichen Intelligenz (also der vorprogrammierten Verhaltensweisen) der computergesteuerten Gegenspieler und die Kenntnis geeigneter Gegenmaßnahmen wichtig. Das *PvE* kann als fakultativer Spielmodus des typischen MMORPGs angesehen werden, die durch den oft optionalen Spielmodus *PvP* ergänzt wird. MMORPGs ganz ohne *PvE*-Spielmodus dürften eine absolute Ausnahme bilden, da ein solches Konzept nicht ohne weiteres mit den Eigenschaften eines prototypischen RPGs vereinbar ist. Andere MMOG-Genres sind dagegen problemlos ohne *PvE*-Spielmodus denkbar. Die in KAPITEL 8.3 thematisierten Raids sind ebenfalls ein (besonders anspruchsvoller) Teil des *PvE*-Spiels.

PvP (Player versus Player): Im Kern thematisiert der *PvP*-Spielmodus den Kampf *Spieler gegen Spieler*, d.h. die Medienakteure lassen ihre Avatare gegeneinander antreten. Dabei spielen der Charakterausbau und die Beherrschung der eigenen Spielfigur eine maßgebliche Rolle für den Erfolg. Die Auseinandersetzung kann in unterschiedlichen Größenordnungen realisiert werden: Sowohl Zweispielerduelle, als auch Schlachten von mehreren Dutzend Spielern auf sog. *Battlegrounds* (dt. Schlachtfeldern) sind möglich. Nur wenige Spiele bieten keinerlei *PvP*-Funktion an: Obwohl in der Spielergemeinschaft gelegentlich eine gezielte gegenseitige Abgrenzung von *PvP*- und *PvE*-

Spielern zu beobachten ist, werden Spielangebote ganz ohne PvP-Inhalte scheinbar kaum in der MMORPG-Szene akzeptiert.

Die Gewichtung von PvE und PvP ist je nach Spiel sehr unterschiedlich. In einigen Spielen bleiben PvP-Inhalte rein optional: Solange ein Medienakteur nicht daran interessiert ist, gegen andere Spieler anzutreten, wird er auch nicht dazu gezwungen. In anderen MMORPGs muss ein Spieler dagegen ständig mit Angriffen durch feindliche Avatare rechnen – er kann also jederzeit zum PvP-Kampf herausgefordert werden.

World of Warcraft bietet die Option, zwischen Servern mit unterschiedlichen Schwerpunkten zu wählen: Auf sog. *PvE-Servern* ist der Spieler vor Angriffen durch feindliche Spieler sicher, bis er sich gezielt dafür entscheidet, angreifbar sein zu wollen. *PvP-Server* verändern die Spielerfahrung, da hier die Gefahr eines menschlichen Gegenspielers ständig gegeben ist.

Obwohl denkbar ist, dass je nach Spielweise Unterschiede in der spieler-sprachlichen Kommunikation zu verzeichnen sind, sind diese lediglich hinsichtlich der Häufigkeit des Auftretens bestimmter Ausdrücke und Begriffe auf verschiedenen Servertypen, nicht jedoch hinsichtlich ihrer generellen qualitativen Beschaffenheit zu erwarten. Daher wurden die Aufnahmen für die vorliegenden Untersuchungen aus pragmatischen Gründen und zur Schaffung einer möglichst reliablen Datengrundlage auf PvE-Servern, also auf „Standardspielservern“, durchgeführt. Ein direkter Vergleich der sprachlichen Gepflogenheiten von PvP- und PvE-Servern setzt bereits eine tiefreichende Kenntnis der MMORPG-Kommunikationsgrundlagen voraus und bleibt daher auch zum Abschluss dieser Arbeit zunächst als Desiderat für die weiterführende Forschung erhalten.

RP (Role-Playing): Eine weiterer Spielmodus neben PvE und PvP ist weniger durch die eigentlichen Spielziele definiert, als durch die besondere Art der kommunikativen (d.h.: nicht-spielerischen) Interaktion zwischen Spielern: Beim *RP* wird auf Grundlage der durch die MMORPG-Software gelieferten virtuellen Spielumgebung und ihrer fiktiven Hintergrundgeschichte ein avatargestütztes *Rollenspiel i.e.S.* betrieben (vgl. KAPITEL 4.1, für Beispiele zum ausgeübten Rollenspiel vgl. auch KAPITEL 3.3 und KAPITEL 8.2). Diese Spielweise unterscheidet sich insofern von den beiden anderen Formen, als dass sie mit den PvE- und PvP-Spielweisen kombiniert werden kann. *World of War-*

craft besitzt eigene RP-Server (genauer genommen RP-PvE und RP-PvP-Server), für welche ein besonderes Verhaltensregelwerk existiert.¹⁰¹ Dieses bezieht sich v.A. auf die Charakternamenswahl, auf Höflichkeitsfloskeln, den allgemeinen sprachlichen Ausdruck und sonstige Bereiche der sozialen Interaktion und soll für eine stimmungsvolle Spielatmosphäre sorgen. In der vorliegenden Untersuchung wird das Rollenspiel wegen seiner auffälligen modalen Gestaltungsmittel und den daraus resultierenden typischen Interaktionsmustern in KAPITEL 7.2 detailliert betrachtet, allerdings abseits kämpferischer Auseinandersetzungen. Der Vergleich der Kommunikationsvarianten im Rahmen der Spielweisen *PvE-RP* und *PvP-RP* bleibt also, ebenso wie die PvP-Kommunikation für sich, als mögliches weiterführendes Desiderat der MMORPG-Kommunikation offen.

4.4.2.4 Freizeitspaß mit Happy End ...bis der Arzt kommt: Endlosprinzipien in MMORPGs

MMORPGs (wie auch viele andere MMOGs) funktionieren grundsätzlich nach einem Endlosprinzip: Es gibt, im Gegensatz zu den meisten Einzelspieler-Spielen keinen Zeitpunkt, zu dem ein Benutzer das Spiel ausdrücklich beendet hat, beispielsweise weil die erzählte Geschichte ihren Abschluss erreicht hat oder weil ein Spieler alle relevanten Inhalte gesehen hat. Stattdessen soll der Medienakteur möglichst lange an das Spiel gebunden werden. Daher sind nicht nur die Spielumgebungen i.d.R. sehr groß und es bedarf tagelangen Spiels, sie überhaupt vollständig zu erkunden, sondern sie werden durch zahlreiche Updates, Patches und umfangreiche Spielerweiterungen auch ständig aktualisiert und expandiert: Alleine der Marktführer *World of Warcraft* wurde bereits um sechs Erweiterungen ergänzt (s.o.), welche jeweils die annähernde Größenordnung eines eigenständigen MMORPGs besitzen.

Das Spielgeschehen innerhalb dieser Endlosprinzipien lässt sich grob in zwei Typen unterscheiden: die Grundphasen, die das reguläre Spiel bilden, und die Sonderphasen, welche das reguläre Spiel um zusätzliche Inhalte ergänzen. In diesem Abschnitt möchte ich beide Typen in kürze zusammenfassen.

¹⁰¹ Vgl. für das Verhaltensregelwerk <https://eu.battle.net/support/de/article/300463> (letzter Zugriff: 01.06.17). Für eine Übersicht der zur Verfügung stehenden Server vgl. <http://eu.battle.net/wow/de/status#locale=deutsch> (letzter Zugriff: 01.06.17).

Die Grundphasen

Generell können für den klassischen Spielablauf von MMORPGs mindestens zwei Grundphasen unterschieden werden:¹⁰²

1. Die *Levelphase* steht allen Spielern und unabhängig von deren spielerischen Erfahrungen jederzeit offen. In dieser Phase geht es darum, einen Avatar auf seine maximale *Charakterstufe* zu befördern, indem er *Quests* erfüllt und feindliche *NSCs* oder Avatare im Kampf besiegt. Vor allem in älteren Spielen wie *World of Warcraft* steht die Levelphase, obwohl sie für jeden Spieler zunächst obligatorisch ist, eher im Hintergrund, weil sie für langjährige Spieler nur einen vergleichsweise kleineren Teil der gesamten Spielzeit ausmacht: Obwohl diese Phase in den meisten MMORPGs mehrere Wochen oder auch Monate in Anspruch nehmen kann, muss sie pro Avatar nur einmal absolviert werden und ist mit dem Erreichen der Maximalstufe (in *World of Warcraft* aktuell: 110) abgeschlossen. Hat er dieses Ziel erreicht, tritt der Avatar in das sog. *Endgame* ein (s.u.).¹⁰³

Viele neuere Spiele, die sich erst noch auf dem Markt etablieren müssen, definieren sich fast ausschließlich über die Levelphase und bieten im Gegenzug ein weniger umfassendes Endgame an.

2. Das *Endgame* umfasst (fast) jede Beschäftigung mit dem Avatar, die nach Erreichen der maximalen Charakterstufe durchgeführt werden kann. Es kann mehrere Monate Spielzeit pro Avatar umfassen. Im Regelfall umfasst es verschiedene Formen von PvE- und PvP-Inhalten. Erst im Endgame werden die anspruchsvollsten Herausforderungen eines MMORPGs zugänglich: Während die Levelphase in vielen Genrevertretern größtenteils alleine *oder* in Gruppen abgeschlossen werden kann, ist das Endgame im Regelfall auf kooperatives Gruppenspiel ausgelegt. Das hervorstechendste Beispiel dafür sind die sog.

¹⁰² Die Bezeichnungen für die beiden Grundphasen wurden dem spielerischen Register entnommen.

¹⁰³ Fast alle MMORPGs bieten inzwischen Serviceleistungen an, welche die Levelphase verkürzen. So können in manchen Spielen virtuelle Gegenstände (oftmals gegen reales Geld) erworben werden, welche die erhaltenen Erfahrungspunkte erhöhen. In *World of Warcraft* ist es inzwischen möglich, Avatare sofort auf eine hohe Stufe zu versetzen. Vgl. dazu bspw. <http://eu.battle.net/wow/de/blog/16690866> (letzter Zugriff: 01.06.17).

*Raids*¹⁰⁴, welche besonders große Avatar- bzw. Spielergruppierungen darstellen. Um solche Gruppen trotz ihrer großen Teilnehmerzahlen spielbegleitend koordinieren zu können, werden Kommunikationsmittel eingesetzt, die über die obligatorische Spielerkommunikation per Chat und Grafik hinausgehen, was sie für eine Analyse der multimodalen Kommunikation besonders interessant macht. Umfassende Analysen von Raidsituationen und deren typischer Kommunikation erfolgen daher in KAPITEL 8.3.

Sonderphasen

Einige MMORPGs bieten besondere, zeitlich befristete *Events* (in World of Warcraft sog. *Weltereignisse*) an, welche für die Auflockerung der Spielroutinen sorgen sollen. Diese Ereignisse sind häufig an bestimmte Festtage oder Feierlichkeiten in der realen Welt angelehnt. So werden bspw. im deutschsprachigen World of Warcraft die sog. *Winternächte* in der Weihnachtszeit, das *Braufest* während des Oktoberfestes, die *Schlotternächte* zu Halloween und das *Nobelgarten-Fest* während der Osterzeit gefeiert. Mit jedem Event wird die Spielumgebung unterschiedlich ausgeschmückt und es werden für den Festzeitraum befristete Sonderaufgaben, Belohnungen und Erfolge freigeschaltet. Solche Sonderphasen stehen nicht in allen MMORPGs zur Verfügung und können sehr unterschiedlich ausfallen. Weil während dieser Sonderphasen allerdings keine sprachlichen oder kommunikationsbezogenen Besonderheiten im Vergleich zu den Grundphasen zu verzeichnen sind (zu erwarten ist vermutlich nur eine Verschiebung der thematischen Schwerpunkte auf lexikalischer Ebene), und weil aufgrund ihres Variationsreichtums keine klaren Tendenzen für MMORPGs im Allgemeinen festgestellt werden können, werden sie nicht systematisch in die Untersuchungen dieser Studie miteinbezogen. Für Folgeuntersuchungen könnten sie allerdings Raum für ergänzende Studien eröffnen.

¹⁰⁴ *Raid* (dt. Raubzug, Streifzug, Überfall) ist im Spielersprachlichen Gebrauch mehrdeutig: 1. Ein kurzfristiger Zusammenschluss größerer Avatargruppen, um besonders anspruchsvolle Herausforderungen eines MMORPGs zu lösen (im Rahmen dieser Arbeit: *Raidgruppe*). Eine Raidgruppe kann in World of Warcraft aus 10, 25 oder 40 Avataren bestehen. 2. Konkrete →*Instanzen* (separat berechnete virtuelle Orte), für die eine Raidgruppe gebildet werden muss (im Rahmen dieser Arbeit: *Raidinstanz*). Raidinstanzen gehören zum →Endgame von World of Warcraft und stellen die Spieler vor besonders große Herausforderungen, die in der Regel im Kampf gegen mehrere →*Raidbosse* besteht. 3. Der *Raidprozess*, d.h. der organisierte Kampf von Raidgruppen gegen Raidbosse (im Kontext der Arbeit auch als *Raiden* bezeichnet).

Resümee

In KAPITEL 4 wurden der Begriff des MMORPGs sowie seine medienhistorische Entstehung erläutert. In diesem Kontext wurde zunächst der Begriff der *virtuellen Welten* besprochen, welche Spielern und vor allem vernetzten Spielergruppen als computerbasierte, virtuelle Interaktionsräume dienen und durch die damit gelieferten Kommunikationsräume eine Basis für die MMORPG-Kommunikation bilden.

Das Konzept der MMORPGs wurde zurückgeführt auf die sog. *Pen & Paper*-Rollenspiele, von denen sich sowohl das Rollenspiel i.e.S. (eine Art Improvisationstheater mit gespielten Charakteren), als auch das Rollenspiel i.w.S. (ein Computerspielgenre, das sich auf den algorithmischen Ausbau der Spielfiguren und die Erzählung einer umfassenden Geschichte konzentriert) ableiten lassen – beide Interpretationen des Rollenspiel-Begriffes treffen auf das MMORPG zu.

Anschließend wurde mit *World of Warcraft* der vermutlich bekannteste westliche Genrevertreter und gleichzeitig der Untersuchungsgegenstand der vorliegenden Studie detailliert vorgestellt. Neben den grundlegenden Funktionen und Restriktionen des Spielsystems wurden Details zur Avatarerstellung, den Spielzielen (im Kern sind das der *Kampf gegen NSCs oder andere Spieler*, der *Charakterausbau*, die *Erforschung der virtuellen Spielumgebung*, das sog. *Crafting* und die *soziale Interaktion zwischen Spielern*), die unterschiedlichen Spielmodi (*PvE - Spieler gegen die Spielumgebung*, *PvP – Spieler gegen Spieler* und *RP - Rollenspiel*) und die in ein Endlosspielprinzip eingeflochtenen Spielphasen (*Levelphase*, *Endgame* und *Sonderphasen*) erläutert.

5. Terminologische Grundierung: Zur begrifflichen Trias von Medium, Kode und Modus

Im Vergleich zu anderen Interaktionsfeldern aus dem Bereich der internetbasierten Kommunikation (vgl. KAPITEL 7.1) – bspw. Internetforen, Chats oder Twitter – sticht die MMORPG-Kommunikation aus wissenschaftlicher Perspektive nicht nur durch ihren Exotenstatus hervor, sondern – aus kommunikationstheoretischem Blickwinkel – auch und vor allem durch ihre Vielförmigkeit: Es wird über den textbasierten Chat, via Spielgrafik oder in gesprochener Sprache per Internettelefonie kommuniziert. Diese drei – nennen wir es zunächst: *Varianten* der Kommunikation werden sowohl einzeln, als auch kombiniert eingesetzt, und alle drei bieten unterschiedliche Mittel zur Gestaltung des kommunikativen Ausdrucks an. Im Ergebnis entstehen Kommunikationsbeiträge, die sich kumulativ aus sprachlichem, nichtsprachlichem und sprachbegleitendem Material zusammensetzen. In der Multimodalitätsforschung werden solche Ausdrücke häufig anhand dreier wesentlicher Merkmale beschrieben: ihrer *Multimedialität*, ihrer *Multikodalität* und ihrer *Multimodalität*. Obwohl die hinter dieser begrifflichen Trias stehenden Konzepte zunächst intuitiv nachvollziehbar und daher unproblematisch erscheinen mögen, wird bei intensiverer Auseinandersetzung mit den drei Begriffen schnell deutlich, dass sie weder in der interdisziplinären, noch in der linguistischen Literatur einheitlich verwendet werden. Es existiert zwar ein vereinfachender Zugang, der „*Medialität* als technische Infrastruktur, *Codalität* als semiotische Struktur und *Modalität* als Sinnesbezug“ (STEINSEIFER 2011: 170) beschreibt, der sich STEINSEIFER zufolge aber nicht hat durchsetzen können (vgl. ebd.). Die Phänomenbereiche, die man in der Multimodalitätsforschung verstehen und erklären möchte, sind m.E. auch zu komplex für einen solchen simplifizierenden Zugang.

Im Blick auf diese Problematik soll im folgenden Kapitel für eine terminologische Grundierung gesorgt werden, die in der späteren Analyse die eindeutige Benennung von Konzepten und Phänomenen ermöglicht, ohne dabei auf zu starke Vereinfachungen zu setzen und womöglich Teile der kommunikationsrelevanten Phänomene begrifflich auszuklammern. Dafür werden aber nicht nur die o.g. Kernbegriffe angesprochen, sondern auch das damit zusammenhängende begriffliche Umfeld. In den folgenden Abschnitten werden daher die Begriffe *Medium* (KAPITEL 5.1), *Kanal* (KAPITEL 5.2), *Kommunikationsform* (KAPITEL 5.3), *Kommunikat* (KAPITEL 5.4) und *Kode* (KAPITEL 5.5) besprochen, um auf diesem Fundament in KAPITEL 6 den für die Studie zentralen *Modus*-Begriff zu diskutieren. Dabei werden zunächst einige einschlä-

gige Zugänge vorgestellt, von denen anschließend die in dieser Arbeit vertretenen Begriffe hergeleitet werden. Den Abschluss jedes Unterkapitels bildet eine zusammenfassende Kurzdefinition, die den späteren Umgang mit den Begriffen erleichtern soll.

5.1 Medien

Obwohl sich der spätestens um die Jahrtausendwende aufgekommene inflationäre Gebrauch des Medienbegriffes (vgl. dazu BÖHME-DÜRR 1997: 357) nicht nur in der linguistischen Literatur bis in die Gegenwart fortsetzt, bleibt er trotz (oder gerade wegen) der zahllosen interdisziplinären Bemühungen um eine terminologische Klärung bis heute unscharf (vgl. z.B. STEINSEIFER 2011: 169, FAULSTICH 2002: 19).

Im Blick auf die Vielzahl möglicher Ansätze wird üblicherweise eine begrifflicher Erstzugang über eine etymologische Herleitung, bzw. eine Nominaldefinition (vgl. FAULSTICH: ebd.) gesucht: Der Begriff ist auf das lateinische *medium* (dt. *Mitte*, *das Mittlere*, vgl. SCHOENTHAL 2010: 418 bzw. *Mittler*, vgl. PFEIFER 2013: 854), bzw. *medius* (dt. *der in der Mitte Befindliche*, *der Mittlere*, vgl. ebd.) zurückzuführen und wird in der linguistischen Literatur daher häufig schlicht als *Mittler* oder *Mittel* übersetzt (vgl. HABSCHEID 2000: 127, BÖHME-DÜRR 1997: 358). HABSCHEID leitet davon zwei grundlegende mediale Relationen ab: eine „Mittel-Zweck-Relation“ (das Medium ist Mittel für etwas) und eine „Vermittlungs-/Medialitätsrelation“ (das Medium steht als (Ver-)Mittler zwischen zwei Positionen, wie etwa Sender und Empfänger) (vgl. HABSCHEID 2000: 127).

Abgesehen von dieser gemeinsamen etymologischen Grundlage ist die Diversität der kursierenden Ansätze für den Medienbegriff in Linguistik, Medienwissenschaften und Kommunikationswissenschaften jedoch enorm. Das spiegelt sich in den zahlreichen überblicksartigen Arbeiten wider, welche die begrifflichen Streuungen etwa durch ganze Listen von (sich i.d.R. ergänzenden, nebengeordneten oder in hierarchischen Strukturen stehenden) Medienbegriffen zu erfassen versuchen. Einschlägig ist beispielsweise der vielzitierte Ansatz nach POSNER (1985), der Medien zunächst als Systeme von „*Mitteln* für die Produktion, Distribution und Rezeption von Zeichen, [die] denen in [ihnen] erzeugten Zeichenprozessen bestimmte, gleichbleibende Beschränkungen [auferlegen]“ beschreibt (POSNER 1985: 255, Hervorhebung durch WS) und anschließend zwischen biologischen, physikalischen, technologischen, soziologischen, kulturbezogenen und kodebezogenen Medien unterscheidet (vgl. ebd.). BÖHME-DÜRR (1997) übernimmt diese Darstellung und

ordnet Posners Medientypen einer sozialwissenschaftlichen (soziologisch, kulturbezogen, kodebezogen), einer naturwissenschaftlichen (biologisch, physikalisch, chemisch¹⁰⁵) und einer technischen Kategorie (vgl. ebd.: 358ff) zu. Auch HESS-LÜTTICH und SCHMAUKS (2004) greifen Posners Ansatz auf, wobei sie allerdings den kodebezogenen Medienbegriff „systemisch“ nennen und einen siebten Begriff der „strukturellen Medien“ ergänzen, welcher „sich auf den semiotischen Modus der Zeichenvermittlung bezieht (z.B. ikonische, indexikalische, symbolische Zeichenmodalitäten)“ (HESS-LÜTTICH/SCHMAUKS 2004: 3488f). Damit sind die Bemühungen um einen greifbaren und anwendbaren Medienbegriff aber bei weitem noch nicht erschöpft: Die in der linguistischen und medienwissenschaftlichen Literatur vertretenen Definitionen reichen von Ansätzen ohne klare Explizierung der begrifflichen Extension (vgl. z.B. BRINKER 2010: 127) über (meist bewusst einfach gehaltene) *Werkzeugmetaphern* (vgl. dazu HABSCHEID 2000: 137, BÖHME-DÜRR 1997: 358), den Begriff der *materiellen Hilfsmittel* (HOLLY 1997: 69f) und den fast deckungsgleichen Begriff der *technischen Mittler*¹⁰⁶ (z.B. SCHNEIDER/STÖCKL 2011: 22, DÜRSCHIED 2011, HABSCHEID 2000)¹⁰⁷ bishin zu offenen Medienbegriffen, welche u.A. auch die (gesprochene) Sprache (z.B. der universalistisch-kulturbezogene Medienbegriff nach BÖHME-DÜRR (1997: 361), der Extensions-Ansatz nach MCLUHAN (1964: 83) und die „Kommunikationsmedien“ nach SANDBOTHE und nach LUHMANN (vgl. z.B. JANZEN 2004: 278 und KHURANA 2004: 113)), die Schrift, bzw. die geschriebene Sprache (vgl. z.B. KHURANA 2004: 114, MCLUHAN 1964: 88, allerdings auch BRINKER 2010:

¹⁰⁵ Nach Böhme-Dürr gilt der chemische Ansatz als Sonderfall des physikalischen. Bei Posner werden beide Ansätze nur implizit unter dem physikalischen Medienbegriff zusammengefasst; vgl. BÖHME-DÜRR 1997: 361 und POSNER 1985: 256f.

¹⁰⁶ Im direkten Abgleich sind die Definitionen für materielle und technische Medien streckenweise schwer oder gar nicht trennbar. BÖHME-DÜRR zufolge gehören beispielsweise auch Papier, Bücher, Plakate und Zeitungen, die nach HOLLY 1997 als materielle Hilfsmittel zu bezeichnen wären, zu den visuellen technischen Medien (vgl. BÖHME-DÜRR 1997: 362f. und 372). Solche begrifflichen Überschneidungen und Homöonymbildungen sind – neben der grundsätzlichen Frage, wie weit der Medienbegriff überhaupt reichen sollte – im terminologischen Diskurs um den Medienbegriff nicht selten, was sicherlich zu weiteren Unsicherheiten führt. Ich unterscheide materielle und technische Medien dahingehend, dass technische Medien streng genommen eine Subkategorie der materiellen Medien sind: materiell sind auch die biologischen Medien, die sich aber durch ihre Natürlichkeit von den artifiziellen technischen Medien unterscheiden (vgl. dazu KAPITEL 5.1.3).

¹⁰⁷ Solche einfachen Medienbegriffe erfreuen sich zwar großer Beliebtheit in der linguistischen Literatur, werden aber auch wiederholt als zu simplifizierend kritisiert (vgl. z.B. HOLLY 2011: 144, BURGER 2005: 32). Sie sind nur dann haltbar, wenn die mit ihnen offen gelassenen begrifflichen Leerstellen durch das terminologische Umfeld abgedeckt werden können.

127) den Menschen selbst (z.B. aus der dromologischen Perspektive PAUL VIRILIOS, vgl. dazu z.B. LAGAAY 2004: 151) oder komplexe Konzepte wie Raum und Zeit (z.B. die „sinnlichen Wahrnehmungsmedien“ nach SANDBOTHE, vgl. dazu z.B. JANZEN 2004: 278) einschließen. Insbesondere diese offenen Medienbegriffe führt DÜRSCHIED (2011: 88) auf MCLUHAN zurück, welcher Medien als „any extension of ourselves“ (MCLUHAN 1964: 7) – als jegliche Erweiterung von Körper, Geist und Wahrnehmung des Menschen – auf einer kulturphilosophischen Grundlage definiert und damit einen besonders weiten Auslegungsraum eröffnet.

Schon dieser kurze Anriss möglicher Definitionsansätze (die hier leider nicht in der Tiefe besprochen werden können) gibt einen Ausblick darauf, warum es auf die Frage nach der Extension des Medienbegriffes bis heute keine klare Antwort gibt, sondern – ganz im Gegenteil – lediglich die Differenziertheit und Streuung der begrifflichen Darstellungen im Laufe der Zeit gewachsen zu sein scheint. Eine klare Leitdefinition bleibt daher, zumindest in der Linguistik, wohl eine Leerstelle, die vermutlich auch in Zukunft nicht lückenlos gefüllt werden kann.

5.1.1 Zum Verhältnis von Medium und Nachricht

Die meisten linguistischen und kommunikationstheoretischen Ansätze sind sich trotz aller strittigen Punkte zumindest über die Begleitwirkungen des Einsatzes spezifischer Medien in der Kommunikation einig: Ein an der Kommunikation beteiligtes Medium fügt sich nicht einfach neutral in den Kommunikationskontext ein, sondern bringt z.T. schwer fassbare „unterschwellige Wirkungen“ (SCHULTZ 2004: 38), bzw. eine „Prägestkraft“ (HOLLY 2011: 148) mit sich (vgl. auch HABSCHIED 2000: 137, DÜRSCHIED 2011: 94). Demnach ist es also nicht gleichgültig, *wie* und *womit* eine Nachricht (auch bei gleichbleibendem Inhalt oder Wortlaut) übermittelt wird, weil jede Änderung der medialen Rahmung einer damit vermittelten Information auch ihren semantischen Gehalt beeinflusst. Auch in MCLUHANS berühmten Leitsatz „*the medium is the message*“¹⁰⁸ (MCLUHAN 1964: 7) spiegelt sich diese Annahme wider.¹⁰⁹ Ähnlich deutlich wird dieser Aspekt in JÄGERS Medialitätstheorem:

¹⁰⁸ Später auch: „The medium is the message“ (vgl. MCLUHAN/FIORE 1967), eine ursprünglich auf einem Druckfehler beruhende Variante, die schließlich als Wortspiel (Medien als *Massage für die Wahrnehmung*, bzw. *für das Gehirn*) beibehalten wurde.

¹⁰⁹ An dieser Stelle muss MCLUHANS Perspektive allerdings wegen seines weit gefassten Medien- und Nachrichtenbegriffes mit Vorsicht adaptiert werden. Er sieht

Neutrale Inhalte/Informationen, die gleichsam unverseht („originaliter“) zwischen verschiedenen Medien übertragen werden können, sind nicht denkbar, weil es nur mediale Varianten von Inhalten gibt, für die jedoch kein prämediales Original existiert. (JÄGER et al. 2008: 23, vgl. auch JÄGER 2010: 314)¹¹⁰

Zwischen dem Inhalt einer Nachricht und dem für sie verwendeten Medium (bzw. die Medien) besteht also ein untrennbarer Zusammenhang, weswegen das Medium nicht nur ein rahmendes Element ist, sondern ganz „im Zentrum des medienlinguistischen Interesses steht“ (HOLLY 2011: 148).¹¹¹

Neben dieser schwer fassbaren Prägekraft hat das Medium einen wesentlich leichter nachvollziehbaren (allerdings eng damit zusammenhängenden und auch von MCLUHAN mitberücksichtigten) Einfluss auf die vermittelte Information, bzw. auf die Kommunikation selbst, die sich mit einer eigentlich trivialen Erkenntnis greifen lässt: Ein Medium kann Informationen immer nur im Rahmen seiner ihm gegebenen Möglichkeiten verarbeiten. Es kann im Vergleich zur (nach einfacheren Medienbegriffen oft gar nicht als medienvermittelt gewertete) „direkten Kommunikation“ (vgl. KLEMM 2008: 127ff, HABSCHEID 2000: 138, HOLLY 1997) sowohl erweiternde, als auch einschränkende Wirkung auf die Kommunikation haben (vgl. ebd.). Diese Wirkungen sind beispielsweise auf funktionaler, pragmatischer und wahrnehmungsseiti-

Medien als jegliche Erweiterung des menschlichen Körpers und der menschlichen Wahrnehmung (s.o., vgl. MCLUHAN 1964: 7). Dazu zählen körpereigene Ausdrucksmittel genauso wie Gedanken und materielle Werkzeuge. Das führt in der logischen Konsequenz dazu, dass „the ‚content‘ of any medium is always another medium“ (ebd.: 8) – womit alle Wahrnehmung multimedial geformt ist. Nun ist MCLUHAN zufolge „the ‚message‘ of any medium or technology [...] the change of scale or pace or pattern that it introduces into human affairs“ (ebd.), kurz gesagt: die medial bewirkte Änderung von Lebens- und Interaktionsbedingungen. Dass diese, neben ganz offensichtlichen und direkten Auswirkungen auf den Menschen, auch schwer fassbare assoziative Prägungen auf die medial wie auch immer gearbete Kommunikation besitzen, zeigt sich spätestens, wenn man einen medialen Wechsel auf modaler Ebene analysiert (vgl. dazu KAPITEL 6.5).

¹¹⁰ Hinsichtlich dieser Perspektive gilt allerdings zu bedenken, dass Ludwig Jäger einen offenen Medienbegriff vertritt, der deutlich über den Begriff des technischen Mittlers hinausreicht und beispielsweise auch Symbolsysteme miteinschließt, vgl. z.B. JÄGER 2010: 314. Nichtsdestotrotz bleibt die Aussage auch für materielle, bzw. technische Mittler gültig: Eine Nachricht wird bspw. jeweils unterschiedlich wahrgenommen, wenn sie auf einem Blatt Papier, einer Steintafel oder einem digitalen Dokument (d.h. auf dem Multimedial Computer) vermittelt wird – das genutzte Medium verändert die Wahrnehmung der rezipierten Nachricht.

¹¹¹ Diese Prägekraft ist nach meinem noch zu klarifizierenden theoretischen Standpunkt allerdings keine genuin mediale, sondern eher eine modale Eigenschaft. Vgl. dazu KAPITEL 6.

ger Ebene zu finden: Eine typische Erweiterung fast aller Kommunikationsmedien ist die Vergrößerung der Reichweite (räumliche Ebene) und/oder der Persistenz (zeitliche Ebene) einer Nachricht (vgl. KLEMM 2008: 129). Eine typische Einschränkung ist die Reduzierung der adressierten Sinnesebenen: Das Telefon bedient – im Gegensatz zur face-to-face-Kommunikation – in der Regel nur den auditiv-akustischen und seltener auch den visuell-optischen Kanal¹¹²; fast alle elektronischen/digitalen Kommunikationsmedien schließen die gustatorische, die olfaktorische und zu großen Teilen die taktile Sinnesebene aus (s.u.).

5.1.2 Eine linguistische Grundfrage: Ist die Sprache ein Medium?

Ob auch Sprache und insbesondere ihre schriftliche Realisierungsform als Medien zu verstehen sind, ist eine wiederholt aufgeworfene und insbesondere linguistisch interessante Frage (vgl. z.B. JÄGER 2010: 301f), welche auf Basis der oben vorgestellten Begriffsgrundlagen unterschiedlich beantwortet werden kann. Vor allem nach offeneren soziologisch oder medienphilosophisch geprägten Ansätzen lässt sich klar dafür argumentieren.¹¹³ Folgt man etwa dem Ansatz MCLUHANS, so können sowohl gesprochene Sprache, als auch geschriebene Sprache als Erweiterung des menschlichen Interaktionsraumes verstanden werden und sind damit Medien (vgl. MCLUHAN 1964: 83ff und 88ff). Insbesondere engere materielle Medienbegriffe widersprechen dem allerdings. HOLLY (1997) bspw. bezeichnet Schrift nicht als Medium, sondern als „andere (durchaus eigenständige) Repräsentationen eines [bzw. desselben, WS] Zeichensystems“ (ebd.: 67). Oder anders gesagt: Die Sprache wird als *Zeichensystem* betrachtet, das in Abhängigkeit von der medialen Rahmung in unterschiedlicher Weise wiedergegeben werden kann. Diese kann entweder schriftlich oder mündlich sein – mithilfe einer Reihe unterschiedlicher medialer Varianten.

An dieser Stelle lässt sich ein Bogen zu Theorien schlagen, welche die gesprochenen oder geschriebenen Varianten der Sprache als *Modus* i.S.v. (natürlich konventionellen Regeln folgenden und vom genutzten materiellen Träger abhängige) Darstellungs- oder Gestaltungsalternativen von Informationen sehen (was im Kern auch meine eigene Perspektive darstellt, vgl. KAPITEL 5.5). Bevor ich allerdings näher darauf eingehe, bleibt die übrige terminologische Rahmung noch zu komplettieren. Als nächster Schritt folgt ein Plädoyer für einen materiellen Medienbegriff.

¹¹² Zum Kanal-Begriff vgl. KAPITEL 5.2.

¹¹³ Für eine kompakte Übersicht einschlägiger Vertreter medienphilosophischer Theorien siehe LAGAA/LAUER 2004.

5.1.3 Plädoyer für einen materiellen Medienbegriff mit technologischer und biologischer Variante

Im Folgenden möchte ich mich – trotz und wegen der damit in Kauf genommenen Eingrenzungen – für einen *materiellen* Medienbegriff aussprechen. In diesem Zusammenhang möchte ich zunächst eine begriffliche Differenzierung betonen, die aus den bisher angesprochenen Publikationen nicht immer klar hervorgeht: Der in den vorangehenden Abschnitten mehrfach erwähnte Begriff der *materiellen* Medien umfasst für mich zumindest zwei Teilbereiche, auf die ich in den folgenden Abschnitten noch einmal genauer eingehen werde, nämlich den der *technischen/technologischen* und den der *biologischen* Medien. Das ist insbesondere hinsichtlich der oft nicht konsequent eingehaltenen begrifflichen Trennung von *materiellen* und *technischen* Medien (vgl. Abschnitt 5.1) bedeutsam, die ich allerdings vornehmen möchte.

Der materielle Medienbegriff ist gegenüber den offeneren Medienbegriffen in der Linguistik ein wegen seiner begrenzten Extension ebenso häufig kritisierte (vgl. BURGER 2005: 32) wie ein aufgrund seiner hohen Randschärfe präferierter Ansatz (vgl. dazu SCHNEIDER/STÖCKL 2011: 22, BÖHME-DÜRR: 1997: 362). Eine inhaltliche Verengung vom offenen Medienbegriff auf den materiellen Medienbegriff kann nur dann verlustfrei vorgenommen werden, wenn er nicht einfach um wesentliche Anteile seines Gegenstandsbereiches *beschnitten* wird, sondern stattdessen Teilaspekte des offenen Medienbegriffes in andere begriffliche Felder (z.B. auf den Modus- und den Kanalbegriff) *ausgelagert* werden. Eine solche Auslagerung ermöglicht dann sowohl eine schärfere Rahmung des Medienbegriffes selbst (vgl. HABSCHEID 2000, STEINSEIFER 2011: 169) als auch eine präzisere Benennbarkeit der ausgelagerten begrifflichen Anteile.

Solche in ihrer Extension reduzierten (z.B. technischen oder materiellen) Medienbegriffe mögen daher zwar auch eine gängige Rekurrenz für zu stark vereinfachende Definitionen sein, sie werden aber eben doch auch hochreflektiert und in verschiedenen Differenzierungsgraden verwendet (z.B. DÜRSCHIED 2011, HABSCHEID 2000, HOLLY 1997). Sie erheben außerdem keinen Anspruch auf terminologische Alleinherrschaft, sondern treten eher als Teil mehrgliedriger Medienbegriffe wie denen BÖHME-DÜRRS (1997) und POSNERS (1985), oder als Teil komplexerer Begriffsnachbarschaften auf.

Infolge der Begriffsarbeit der letzten drei Jahrzehnte und vermutlich auch als Folge der immer noch wachsenden Prominenz elektronischer Medien wurde die Extension des *technischen* (und in diesem Zusammenhang auch oft *materiell* genannten) Medienbegriffes vielfach neu diskutiert. So wird die frühe (o.g.) funktionsorientierte Definition POSNERS von Medien als technische „Mittel für die Produktion, Distribution und Rezeption von Zeichen“

(POSNER 1985: 255) von HABSCHEID aufgegriffen und um einige (in meinen Augen für eine Mediendefinition wesentliche) funktionale Aspekte ergänzt:

In terminologischer Abgrenzung zu ‚Zeichen‘ und ‚Kommunikationsform‘ lassen sich Medien bestimmen als materiale, vom Menschen hergestellte Apparate zur Herstellung/Modifikation, Speicherung, Übertragung oder Verteilung von sprachlichen (und nicht-sprachlichen) Zeichen (im Sinne musterhafter Äußerungen), die bestimmte, im Vergleich zur sog. ‚direkten‘ Kommunikation erweiterte und/oder beschränkte Kommunikationsformen ermöglichen und die die mit ihnen kommunizierten Symbole sowie – mittelbar, im Rahmen institutioneller Ordnungen und soziokultureller Aneignungsprozesse – Strukturen der Wahrnehmung, Kognition, Erfahrung, Erinnerung und Gesellschaft prägen. (HABSCHEID 2000: 138)

Auch DÜRSCHIED folgt diesem Ansatz, distanziert sich aber von der Bezeichnung der Medien als *Apparate* und ersetzt sie durch den offeneren *System*-Begriff (vgl. DÜRSCHIED 2011: 90). Außerdem ergänzt sie den in HABSCHEIDS Ansatz vernachlässigten Punkt der *Rezeption* von Zeichen (vgl. ebd., siehe aber auch „tertiäre Medien“ nach HOLLY 1996: 13 und POSNER 1985: 255). Deren Bedeutsamkeit wird am Beispiel des Multimediums Computer anschaulich nachvollziehbar, weil hier ein- und dieselbe digitale Information über unterschiedliche Ausgabe- bzw. Rezeptionsmedien verschieden rezipiert werden kann. Die Rezeptionsmedien haben damit einen (z.T. sehr erheblichen) Einfluss auf die Wahrnehmung der Datenqualität – beispielsweise bei der Rezeption von Bilddaten über Projektoren, Bildschirme oder Videobrillen verschiedener Auflösung, Helligkeit, Farbstärke, Latenz und Größe, mit oder ohne 3D-Funktion, oder bei der Wahrnehmung von Tondaten über Lautsprecher oder Kopfhörer mit verschiedenen Wiedergabeoptionen hinsichtlich Höhen und Tiefen, Lautstärke, Klarheit des Tones und Surround-Optionen etc.

Ich halte es, wie oben bereits angesprochen, für sinnvoll, die von HABSCHEIDS und DÜRSCHIEDS Definitionen beschriebenen Medientypen nicht als *materiell* zu bezeichnen (da es auch andere Typen materieller Medien gibt, s.u.), sondern als *technisch* oder *technologisch*. Es bleibt allerdings zu betonen, dass der Technologie-Begriff eigentlich ebenfalls unscharf konturiert ist und eine Reihe irreführender Konnotationen mit sich bringen kann. Man mag bspw. in unserer weitgehend elektronisierten Mediengesellschaft bei intuitiver Herangehensweise exklusiv automatisierte Prozesse oder die Notwendigkeit einer elektronischen oder digitalen Grundlage mit ihm verbinden – womit die Extension des Technologie-Begriffes aber beschnitten würde. Eine Rekurrenz auf den Begriff der Technologie als „Wissenschaft zur Umwandlung von Roh- und Werkstoffen in Fertigprodukte und Gebrauchsgegenstände“

(PFEIFER 2013: 1420) ist daher m.E. hilfreich, um solchen intuitiven Betrachtungsweisen entgegenzuwirken.¹¹⁴ Mit einem solchen Technologie-Begriff bleibt sowohl der für HABSCHEID (2000) und HOLLY (1997) wesentliche Aspekt der Materialität erhalten, als auch der für HABSCHEID zentrale Aspekt der Artifizialität (d.h. die Herstellung technologischer Medien durch den Menschen). Eine ungewollte Reduzierung auf die elektronischen Medien¹¹⁵, die nur einen Teil der technologischen Medien bilden, wird mit dieser Herleitung ebenfalls vermieden. Die „Umwandlung“ von Rohstoffen in Gebrauchsgegenstände (hier: in Medien)¹¹⁶ kann dabei verschieden ablaufen: Im einfachsten Falle durch einen neuen pragmatischen Einsatzbereich, bzw. die Zuordnung einer neuen Verwendungsweise. Bspw. wird ein unbearbeiteter Stock zu einem technologischen Schreib- bzw. Produktionsmedium, wenn er verwendet wird, um Schriftzeichen in weichen Erdboden zu zeichnen (welcher dabei zu einem technologischen Speicher- und Wiedergabemedium umgewandelt wird). Im komplexeren Falle besteht die Umwandlung in einer auf einen spezifischen pragmatischen Einsatzbereich ausgerichteten materiellen Anpassung, wie zum Beispiel beim Zurechtschneiden einer Feder für den Schreibgebrauch oder beim Zusammen- oder Umbau insbesondere komplexerer Medien aus weniger komplexen Einheiten.

¹¹⁴ In der medienlinguistischen Literatur gibt es scheinbar keine Übereinkunft darüber, ob bei diesem Medientypen bevorzugt von *technischen* oder *technologischen* Medien die Rede sein sollte. Obwohl mit beiden Varianten terminologisch der gleiche Gegenstandsbereich abgedeckt werden soll, werden m.E. allerdings unterschiedliche Aspekte des Mediums stärker betont. Die Bezeichnung als *technisches* Medium hebt m.E. seine materiale, durch den Menschen erlangte Beschaffenheit stärker hervor, während die Bezeichnung als *technologisches* Medium seine theoretische Konzeption und Funktionalität, also die *Logik* hinter dem Medium betont (vgl. dazu auch KÜBLER 2003). In den folgenden Ausführungen werde ich diesen Medientypus (in Analogie zum *biologischen* Medium, s.u.) bevorzugt als *technologisch* bezeichnen und nur in Zitatzusammenhängen von *technischen* Medien sprechen.

¹¹⁵ Ich spreche an dieser Stelle bewusst nicht von *digitalen Medien*, wie ein Blick auf digitale Bücher, Filme oder Audiodateien vielleicht nahelegen würde, weil ich diese nicht als *Medium*, sondern als durch die mediale Rahmung eines elektronischen Mediums (z.B. Computer, Musikplayer, E-Reader) verfügbar gemachte *Kommunikationsformen* betrachte (vgl. dazu auch KAPITEL 5.3).

¹¹⁶ Die Bezeichnung als *Gebrauchsgegenstände* funktioniert nur im Blick auf materielle, vom Menschen hergestellte Medien und beleuchtet dabei auch nur einen Aspekt des Medienbegriffes, nämlich den der intendierten Funktionalität. Medien werden hergestellt, um eine Funktion zu erfüllen – um für etwas eingesetzt, gebraucht zu werden. Diese Perspektive ist entsprechend nicht vereinbar mit offeneren Medienbegriffen.

Als „Roh-“ oder „Werkstoffe“ sind in diesem Zusammenhang m.E. zu verstehen:

- a) unbearbeitete Materialien/Gegenstände ohne genuinen medialen Verwendungszweck (dienen der *Medienherstellung*),
- b) Materialien/Gegenstände oder Systeme mit medialer Funktion, die aber mit einem kleineren Funktions- oder Einsatzrahmen ausgestattet sind als das dadurch produzierte Medium (dienen der *Medienerweiterung*); z.B. ein als Schreibwerkzeug verwendeter Stock, der mit einer Rußspitze oder einer Graphitmine versehen wird, um damit auf einer größeren Anzahl von Oberflächen schreiben zu können, oder
- c) Materialien/Gegenstände oder Systeme mit medialer Funktion, die als Teil dadurch produzierter Multimedien eingesetzt werden (dienen der *Medienintegration*¹¹⁷, beispielsweise durch die Installation verschiedener Rezeptionsmedien an einen Computer).

Während ich mich für diese Arbeit gegenstandsbedingt auf einen solchen technologischen Medienbegriff konzentriere, bleibt zumindest die Abgrenzung von einem nebengeordneten biologischen Medienbegriff weiterhin sinnvoll: Der menschliche Finger, mit dem man Zeichen in den Sand malt, fällt (so wie der menschliche Körper im Allgemeinen) definitionsgemäß nicht unter den *technologischen* Medienbegriff. Der menschliche Finger ist materiell, wird aber nicht (direkt und aktiv) vom Menschen hergestellt und ist kein Gegenstand im Sinne eines toten Objektes. Mit ihm kann aber eine „Umwandlung“ im obigen Sinne geschehen, bei der ihm eine über seinen ursprünglichen Einsatzbereich (das Tasten und Greifen) hinausgehende Funktion (das Schreiben) zugeteilt wird. Ich bezeichne ihn also nicht als *technologisches* Medium, weil er nicht den Charakter eines artifiziellen Gegenstandes besitzt, sondern den eines *biologischen*, natürlichen und lebendigen Objektes. Damit schließe ich mich in weiten Teilen der Perspektive HOLLYS an, der zwar mit seinem engeren „materiellen“ Medienbegriff¹¹⁸ Körperorgane ausschließt (vgl. HOLLY 1996: 13), in seinen späteren Publikationen aber auch andeutet, dass jede Kommunikation grundsätzlich medienvermittelt sein muss, auch wenn keine technischen Medien verwendet werden: „Kein Hirn greift unmittelbar auf ein anderes zu. [...] Ohne Medialität keine Kommunikation“ (HOLLY 2011: 144). Diese Beobachtung stützt die Forderung nach einem biologischen Medienbegriff (vgl. BÖHME-DÜRR (1997) und POSNER (1985)), welcher dem Körper des

¹¹⁷ Definitionsgemäß ist eine Medienintegration immer auch eine Medienerweiterung; dieses Verhältnis ist aber nicht notwendigerweise umkehrbar.

¹¹⁸ Gemeint ist hiermit, was ich mit einem technologischen Medienbegriff bezeichne.

Menschen (oder Teilen davon) Medialität zuschreibt. Die wesentlichen definitorischen Unterschiede zum technologischen Medienbegriff liegen m.E. darin, dass

- a) biologische Medien stets Teil des lebenden Körpers sind,
- b) es keine biologischen Medien ohne genuinen Verwendungszweck gibt¹¹⁹,
- c) biologische Medien nicht oder nur sehr begrenzt artifiziell vom Menschen aus den körpereigenen „Rohstoffen“ völlig neu geschaffen, bzw. konstruiert werden können. Obwohl nicht nur eine funktionale Umwandlung (also eine Zuweisung neuer medialer Funktionen) im obigen Sinne möglich ist, sondern auch eine materielle Umwandlung (beispielsweise könnte ein Mensch seine Fingernägel schärfen oder zuspitzen, um damit einfacher in einen Untergrund mittlerer Härte wie Wachs oder Holz Schriftzeichen kratzen zu können), sind die Möglichkeiten der biologischen Medien durch das Angebot des Körpers stark restringiert: Während beispielsweise Holz zu völlig unterschiedlichen materiellen Beschaffenheiten und technologischen Medien verarbeitet werden kann (z.B. als Stock zum Zeichnen, als Holzmehl oder als Späne, um darin oder damit zeichnen zu können, zu Papier als Trägermedium oder zu einer mit Schriftzeichen gravierten hölzernen Tafel), ist das mit dem lebenden Körper nicht in diesem Ausmaß möglich, ohne entweder Teile davon abzutöten (wonach sie im Zweifelsfalle zu technologischen Medien würden) oder durch technologische Medien zu erweitern (beispielsweise, indem man Farbe auf die Finger aufträgt, um eine größere Anzahl von Oberflächen damit beschriften zu können).
- d) es nicht nur vom Menschen zum Medium umgewandelte, sondern auch zahlreiche natürliche biologische Medien gibt (die damit i.d.R. ihren o.g. genuinen Verwendungszweck erfüllen) – z.B. das Speicher- und Verarbeitungsmedium ‚Gehirn‘¹²⁰, die Rezeptionsmedien ‚Auge‘, ‚Nase‘, ‚Ohren‘, ‚Haut‘, ‚Zunge‘ und das Produktionsmedium ‚Sprechapparat‘ (wozu die Zunge natürlich ebenfalls gehört). Durch sie wird der Körper zu einem natürlichen Multimedienum.

¹¹⁹ Gemeint ist die ursprüngliche (oftmals nicht-mediale) biologische Funktion des jeweiligen Körperteils. Annahme ist – beim genauen Blick etwas vereinfachend – dass es keine Körperteile ohne eigene Funktion gibt. Davon sind evolutionsbedingte Restbestände, wie etwa der Blinddarm, vermutlich auszunehmen – obwohl ohnehin fraglich ist, ob und wie solche Restbestände im Sinne der obigen Definition biologisch-medial nutzbar wären.

¹²⁰ Entsprechend wäre, um noch einmal auf HOLLY zurückzukommen, eine Kommunikation selbst dann medienvermittelt, wenn ein Gehirn direkt auf ein anderes zugreifen könnte, da es die Information immer noch verarbeiten und speichern müsste.

Der hier vertretene materielle Medienbegriff ist auch anschlussfähig an die Medienstufen nach HOLLY (1996: 13), welche noch etwas weiter greifen, als o.g. Definition. HOLLY unterscheidet zwischen primären (z.B. Materialien, Hilfsmedien und körpernahen Ausdrucksmitteln), sekundären (durch einen technischen Vorgang hergestellte Medien) und tertiären Medien (technische Medien i.e.S., d.h. zur Herstellung, Übertragung, Rezeption von Zeichen). Diese und andere potenzielle begriffliche Ergänzungen, Integrationen und Gegenpositionen werden an dieser Stelle aus Gründen des Arbeitsumfangs und des begrenzten Nutzens für das Forschungsanliegen dieser Arbeit aber nicht weiter diskutiert.

5.1.4 Medienentwicklung und Medienintegration

Sieht man den Nutzen technischer Medien in der Überwindung räumlicher wie zeitlicher Einschränkungen im Vergleich zur direkten (d.h. im obigen Sinne: im Vergleich zur ausschließlich biologisch vermittelten) Kommunikation (vgl. KLEMM 2008: 129), oder noch spezifischer darin, „die Schwächen der vorhandenen Kommunikationsformen¹²¹ zu kompensieren“ (HOLLY 1996: 14), wird auch ein Blick auf die bisherige Medienentwicklung und die dabei zentralen Kompensations- und Integrationsvorgänge interessant, die hier aber nur in aller Kürze angesprochen werden sollen. BÖHME-DÜRR (1997: 365ff.) und HOLLY (1997: 65ff.) geben für einen ersten Zugang hilfreiche Überblicke über die Medienentwicklung bis zur Jahrtausendwende. HOLLY beschreibt dabei acht Stufen der medialen Entwicklung, welche bei Hilfsmedien zur Produktion und Rezeption von Zeichen ansetzen und in der Entstehung des Personal Computers als „vorläufige[n] Höhepunkt einer langen Medienentwicklungslinie, der zur Vollendung eigentlich nur die taktilen und olfaktorischen Kanäle fehlen“ (ebd.: 73) münden. Dabei kommt es BURGER zufolge nur selten zum einem Medienwechsel, d.h. zur vollständigen Ablösung eines alten Mediums durch ein neues, und häufiger zur Umstrukturierung des aktuellen Mediensystems (vgl. BURGER 2005: 32) - etwa durch den Wechsel des Leitmediums und durch mediale Integrationsprozesse (vgl. KLEMM 2008: 129, HABSCHEID 2000: 138, HOLLY 1997: 74, HOLLY 1996). Neuere mediale Entwicklungen stellt bspw. HOLLY (2011: 150ff.) vor, wenn er die Integration etablierter Kommunikationsformen (SMS, MMS, Fernsehen u.w.) in neueren Multimedien (in seinem Beispiel: dem Handy, vgl. ebd.: 152) diskutiert. In Anbetracht der stetig fortschreitenden Entwicklung immer kleiner und effektiver werdender portabler Endgeräte mit oftmals permanenter Internetkonnektivität (Lap-

¹²¹ Zum Begriff der Kommunikationsform vgl. KAPITEL 5.3.

top, Smartphone, Tablet-PC), werden Techniken entwickelt, die dem PC einerseits sehr ähneln, andererseits ein anderes Funktionsspektrum abdecken, indem sie die Funktionen verschiedenster Aufnahme-, Bearbeitungs- und Ausgabegeräte wie (Bild-)Telefon, Kamera, Videokamera, Musikwiedergabegerät, Datenlesegerät (z.B. durch QR-Code-Technologie, als Schallmessgerät oder digitale Wasserwaage), Diktiergerät, Notizbuch und Kalender, Navigationssystem, E-Book-Reader, Informationsdatenbank (z.B. in Form von Wiki-Applikationen) uvm. integrieren. Es wird damit eine Entwicklung deutlich, die zur Jahrtausendwende schwer vorhersehbar gewesen sein dürfte: Zwar werden der taktile/haptische und der olfaktorische Kanal (genauso wie der gustatorische) immer noch kaum angesprochen¹²², aber hinsichtlich ihrer Funktionalität

¹²² Der taktile Kanal wird heutzutage am PC entweder dazu verwendet, die Oberflächenstruktur und/oder die motorische Bedienungsweise von analogen Medien mit den Vorteilen digitaler Medien zu kombinieren (z.B. über mit den PC verbundenen elektronischen Instrumenten und Kunstwerkzeugen wie E-Klavier, E-Gitarre, E-Drums, Zeichentablets o.Ä., aber auch über Eingaben durch Pedale, Joysticks oder Lenkräder/Steuerhörner, die den Eingabemedien von Autos oder Flugzeugen nachempfunden sind) oder um Eingabemöglichkeiten mit unterschiedlichem ‚haptischen Feedback‘ zu ermöglichen (z.B. durch die Wahl zwischen Maus/Tastatur-, Stift- oder Touchscreeneingabe; aber auch durch Vibrationsfeedback vor allem bei Spielcontrollern.) Allerdings sind viele solcher haptischen Elemente weniger von vornherein in das Multimedial PC integriert, als eine optionale Erweiterung durch zusätzliche Hardware.

Der olfaktorische Kanal wird in der Gegenwart mit der Entwicklung des sog. *Scent-Scape-Systems* adressiert (vgl. <http://www.gizmag.com/scentscape-system-adds-smells-to-games-and-videos/17615/>, letzter Zugriff: 01.06.17), welches verschiedene Gerüche für Fernsehsendungen und Computerspiele bereitstellen soll. Allerdings ist das nicht nur ein Versuch der Gegenwart. Bereits 1996 versuchte man in der Computerspielindustrie, den olfaktorischen Kanal (allerdings im hochgradig unernsten Kontext) aktiv in das Spielerlebnis einzubinden: Im siebten Teil einer Spielereihe namens *Leisure Suit Larry* wurde das sog. *Cybersniff 2000* vorgestellt. Es handelte sich dabei um ein einfaches Geruchsträgermedium aus Papier, das mit mehreren farbigen Flächen versehen war. Der Spieler erhielt während des Spielens an bestimmten Punkten Anweisungen, eine der farbigen Flächen durch Reibung zu aktivieren, wodurch ein zur Spielszenarie passender Geruch freigesetzt wurde (vgl. <http://www.allowe.com/gamedesign/Larry7%20Design.pdf>, S.64 (letzter Zugriff: 01.06.17)). Derartige Experimente haben sich in der Spielszene der Folgejahre aber offenbar nicht wiederholt – ob das allerdings an der unausgereiften Umsetzung, der Ablehnung der grundlegenden Idee oder am unernsten Kontext der Umsetzung liegt, lässt sich heute wohl nicht mehr rekonstruieren.

Neben diesen Entwicklungen zeigt sich außerdem auch ein immer wiederkehrendes Interesse für die Integration des olfaktorischen Kanals in andere Bereiche der elektronischen Unterhaltung. So gibt es beispielsweise ein Bestreben zur Entwicklung des Geruchskinos (vgl. <http://www.spiegel.de/einestages/geruchskino-von->

sind die portablen Geräte dem stationären Heimcomputer nicht nur gewachsen, sondern in mancher Hinsicht sogar einen Schritt voraus. Sie integrieren eine größere Anzahl bekannter medialer Funktionen auf kleinerem Raum und erlauben durch ihr taschenfreundliches Format einen ununterbrochenen Zugriff darauf. Ihre Einbindung in das Alltagsleben und damit ihr Einfluss auf unser gesamtes Kommunikations- und Interaktionsverhalten sind durch diese Eigenschaften nicht mehr nur alltäglich, wie es bereits mit der Etablierung des Heim-PCs der Fall war, sondern sie sind buchstäblich ubiquitär geworden. Der Effekt auf die Gesellschaft, die nun auf immer bessere Netzabdeckungen für Telefon- und Internetnetze – auch bei Zug- und Busreisen – pocht, scheint so erheblich und irreversibel zu sein, dass er als Basis für die Beschreibung einer neunten Stufe der medialen Entwicklung nach HOLLYS Schema angeführt werden kann: die Stufe der permanenten und omnipräsenten Netzkonnektivität als Teil einer „überall-und-jederzeit-Kultur“ (HOLLY/JÄGER 2011: 155).

Die in dieser Studie untersuchte Spielerkommunikation läuft in erster Linie über das Multimedium *Personal Computer* ab. Allerdings gibt es seit einiger Zeit auch die Möglichkeit, den Spielchat mit einer mobilen Smartphone-Applikation zu verbinden – das Phänomen der ununterbrochenen Erreichbarkeit macht also auch vor der MMORPG-Kommunikation nicht halt.

KURZDEFINITION „MEDIUM“:

Als **Medien** bezeichne ich materielle (d.h.: technologische oder biologische) Objekte oder Systeme zur **Eingabe, Rezeption, Modifikation/Bearbeitung, Speicherung** oder **Distribution** von Informationen.

Die genutzten Medien legen die Möglichkeitsräume der Kommunikation fest (vgl. auch: *Kommunikationsformen*, KAPITEL 5.3).

„Multimedialität“ entsteht durch die Kombination und Integration mehrerer Medien, die dadurch auch mehrere der o.g. Funktionen erfüllen können.

smellie-filmen-und-riech-maschinen-a-1020410.html, letzter Zugriff: 01.06.17) oder sogar des Geruchshandys (vgl. <http://www.tagesspiegel.de/medien/geruchs-tv-mit-der-nase-sieht-man-besser/11391910.html>, letzter Zugriff: 01.06.17).

5.2 Kanäle

Obwohl der Kanal-Begriff in der Terminologie vieler medienlinguistischer Perspektiven eine wichtige Rolle spielt, liegt auch ihm keine einheitliche Definition zugrunde. Es steht zumindest fest, dass der Kanal an der Informationsübertragung zwischen Sender und Empfänger beteiligt ist. Seine genaue begriffliche Einordnung fällt in der Literatur allerdings unterschiedlich aus. BÖHME-DÜRR stellt hierzu zwei wesentliche Tendenzen fest: Zum einen wird der Kanal-Begriff als Synonym (oder zumindest als Homöonym) für den *Medienbegriff* eingesetzt (vgl. BÖHME-DÜRR 1997: 363, vgl. auch POSNER 1985: 257), und zum anderen als Synonym für den (*Sinnes-*)*Modalitäten*-Begriff (vgl. BÖHME-DÜRR 1997: ebd.). Beide Ansätze möchte ich nun etwas näher betrachten. Einen Beleg für die erste dieser beiden Beobachtungen liefert bspw. das prominente informationstheoretische Kommunikationsmodell von SHANNON und WEAVER, in dem es heißt:

The *channel* is merely the medium used to transmit the signal from transmitter to receiver. It may be a pair of wires, a coaxial cable, a band of radio frequencies, a beam of light etc. (SHANNON/WEAVER 1963: 34).

Ein solcher Kanalbegriff bezeichnet genau genommen eine funktionale Subkategorie von Medien, nämlich *Übertragungsmedien* (während er die übrigen o.g. medialen Funktionen wie z.B. die Aufnahme, Speicherung und Verarbeitung nicht abdeckt). Zwar ist ein solcher terminologischer Zugang logisch nachvollziehbar, allerdings ist er nicht mit dem hier vertretenen materiellen Medienbegriff vereinbar, weil dieser *immaterielle* physikalische Erscheinungen wie elektromagnetische Wellen (Radiowellen, Licht) nicht einschließt. Sinnvoller scheint es daher, gerade diejenigen immateriellen (aber wahrnehmbaren und messbaren) Phänomenbereiche mit dem Kanal-Begriff abzudecken, die mit dem materiellen Medienbegriff nicht erfasst werden können.

In diese Richtung gehen Ansätze, die der zweiten Beobachtung BÖHME-DÜRRS entsprechen. Diese finden sich beispielsweise vermehrt beim disziplinübergreifenden Blick in diverse Einführungstexte in die Medienterminologie. MALAKA et al. etwa schreiben: „Die Sinne des Menschen sind die grundlegenden Kanäle, über die Informationen mit Menschen ausgetauscht werden können.“ (MALAKA et al. 2009: 51). Und sie ergänzen: „Der vom Menschen für die Wahrnehmung (Perzeption) genutzte Sinneskanal wird auch als Modalität bezeichnet“¹²³ (ebd.: 52). Ähnlich beschreibt auch HENNING textuelle, visuelle, auditive und weitere Wahrnehmungskanäle als „Moden, Modi oder Modalitäten“ (HENNING 2007: 19). Weitere Vertreter dieser Perspektive sind

¹²³ Hervorhebungen aus dem Originaltext wurden der Übersichtlichkeit halber entfernt.

bspw. HOLLY (z.B. 2009: 2203 und 1997: 69) und WEIDENMANN (2002: 47). Hiermit werden nicht-materielle (und daher in meiner Perspektive nicht-mediale), aber biologisch nachvollziehbare Komponenten der Kommunikation zwischen Sender und Empfänger einer Nachricht berücksichtigt. Allerdings sind damit nicht alle *physikalisch* relevanten Komponenten der Informationsübertragung abgedeckt.

Differenziertere Ansätze verstehen den Kanal als zweiteiligen Überbegriff für das o.g. Konzept der „*Modalität*“ (genauer: „*Sinnesmodalität*“, „*Übertragungsmodalität*“, „*Ausdrucksmodalität*“¹²⁴) und der „*Kontaktmaterie*“ (vgl. BÖHME-DÜRR 1997: 363f). Die „*Sinnesmodalität*“ bezeichnet dabei den durch die Körperorgane gewährten (biologischen und wahrnehmungsseitigen) Bezug zur Information, während die „*Kontaktmaterie*“ die physikalischen Übertragungskörper meint, also „Lichtwellen, Schallwellen, Druck, thermodynamischer Energietransport und dergleichen“ (ebd.: 364, vgl. auch POSNER 1985: 256) (physikalischer Bezug). Dieser Differenzierung folgt auch HABSCHIED und nutzt sie als Grundlage zur Abgrenzung des Kanal-Begriffes vom Begriff der technischen (hier: materiellen) Medien (vgl. HABSCHIED 2000: 138). Der Kanal ist für ihn der *Zugang* der Kommunikationsteilnehmer zur kommunizierten Information (vgl. ebd.: 136) und deckt damit auch die immateriellen physikalischen Erscheinungen ab, die mit dem materiellen Medienbegriff nicht erfasst werden können.

Obwohl ich mich diesem Ansatz im Kern anschließen möchte, halte ich die Bezeichnung des physikalischen Bezugs als *Kontaktmaterie* für irreführend, weil sie implizit die *Materialität* dieser physikalischen Phänomene ausdrückt. Es sollen hiermit aber insbesondere – und gerade in Abgrenzung zum materiellen Medienbegriff – solche physikalischen Phänomene erfasst werden, die entweder *nicht-materiell* sind (bspw. Schallwellen), oder deren *Materialität* physikalisch nicht klärbar ist.¹²⁵ Daher bevorzuge ich stattdessen die etwas allgemeinere Bezeichnung als *physikalischer Kontakt*.

¹²⁴ Insbesondere problematisch ist im Kontext des in dieser Arbeit vertretenen Modusbegriffs der Begriff der 'Ausdrucksmodalität' (vgl. ebd.), der aufgrund seiner hohen Randunschärfe im Folgenden nicht verwendet wird. Ich beziehe mich daher gezielt auf die Bezeichnung als *Sinnesmodalität* in Abgrenzung zum *Kommunikationsmodus*, s.u.

¹²⁵ Insbesondere die materielle Beschaffenheit von Licht ist physikalisch nicht klärbar, weil es sowohl Eigenschaften von Teilchen als auch Eigenschaften von Wellenbewegungen besitzt (Stichwort: *Dualität des Lichtes*; *Welle-Teilchen-Dualismus*). Entsprechend könnte Licht den oben vertretenen Ansätzen zufolge streng genommen gleichzeitig als physikalischer Kontakt, als auch als Medium gewertet werden. Diesen Punkt möchte ich jedoch aus Gründen der geringen Relevanz für die vorliegende Studie nicht weiter ausführen.

Ein solcher Kanal-Begriff ist – mitsamt seinem terminologischen Rattenschwanz – im Kontext der vorliegenden Arbeit nur dann anwendbar, wenn eine klare Differenzierung zwischen den dem Kanal zugeordneten „Sinnesmodalitäten“ und den nicht damit zu verwechselnden Modusbegriffen der in KAPITEL 6 noch zu diskutierenden Multimodalitätstheorien vorgenommen wird¹²⁶ – eine Unterscheidung, die ich für diese Arbeit voraussetze. Wenn ich in den folgenden Kapiteln vereinfachend von *Modi* spreche, so sind damit immer die (im späteren Verlauf der Arbeit noch im Detail besprochenen) *Gestaltungsmittel*, bzw. *Formen der Kommunikation im pragmatischen Vollzug* gemeint (vgl. KAPITEL 6.6). Wenn ich dagegen den *Sinneszugang* als Teil eines Kanals ansprechen möchte, bezeichne ich diese entsprechend als *Sinnesmodalität* (die Art und Weise, in der die Kommunikation sinnlich ausgedrückt und aufgenommen wird).

Die drei wesentlichen Untersuchungsfelder dieser Arbeit (oder anders gesagt: die drei zentralen *Kommunikationsformen*, vgl. zum Begriff KAPITEL 5.3) *Chat*, *Internettelefonie (VoIP)* und *Video* bedienen sich also zumindest zweier Kanäle, nämlich dem optisch-visuellen Kanal, über den Chatnachrichten und die Bildanteile der Videos zunächst als Lichtwellen ausgegeben und über den Schapparat des Rezipienten aufgenommen werden, und den akustisch-auditiven Kanal, über den Telefonienachrichten und die Tonanteile des Videos als Schallwellen übertragen und anschließend durch den Hörapparat des Rezipienten verarbeitet werden.¹²⁷ Dabei darf allerdings nicht vernachlässigt werden, dass der physikalische Kontakt in der computer-mediated communication (CMC, vgl. KAPITEL 6) zwischen Sender und Empfänger bis zu zweimal gewechselt wird: Im Falle der Internettelefonie von einer analogen akustischen Information (der gesprochenen Sprache) in ein digitales (nicht vom Menschen wahrnehmbares, vom Computer verarbeitetes) Format und dann zurück in eine digitale Reproduktion des analogen Originals. Der menschliche Rezipient ist ohne ein Übersetzungsmedium nicht in der Lage, das Zwischenformat zu verstehen – ein deutlicher Hinweis darauf, dass der Kanal zwischenzeitlich nicht auf den Empfänger, sondern auch das verarbeitende technische Medium zugeschnitten ist. Ob deswegen auch von zwei sich abwechselnden Kanälen, oder von einem sich hinsichtlich seines physikali-

¹²⁶ Dort ist bspw. von „Zeichenmodalitäten“ (vgl. DÜRSCHIED 2011, STÖCKL 2004), „Kommunikationsmodi“ (vgl. BUCHER 2012, BUCHER 2011, BUCHER 2010a, BUCHER 2010b) „semiotischen Modi“ (vgl. z.B. KRESS / VAN LEEUWEN 2001/2010 und KRESS 2009) die Rede.

¹²⁷ Der haptisch-taktile Kanal spielte, obwohl er durch das haptische Feedback einiger Eingabegeräte in Computerspielen genutzt werden könnte, im vorliegenden Datenmaterial keine Rolle.

schen Kontaktes wandelten Kanal die Rede sein sollte, ist ein damit aufkommendes definitorisches Problem. Der Einfachheit halber werde ich hierbei jedoch von einem einzelnen Kanal sprechen und mit dem physikalischen Kontakt vorrangig diejenigen physikalischen Komponenten ansprechen, die den *menschlichen* Empfänger erreichen (nicht etwa technische Zwischenhalte).

Abschließend sei erwähnt, dass vor allem im analytischen Teil dieser Arbeit wiederholt der Begriff *Chatchannel* mit mehreren Abwandlungen verwendet wird. Damit ist allerdings *nicht* ein Kommunikationskanal im obigen Sinne gemeint, sondern ein Teil der systemseitig vorgegebenen Kommunikationsform *Chat*. Dieser ist in Teilbereiche (genauer: Sub-Kommunikationsformen) wie bspw. den *Handelschannel* oder mehrere *Gruppenchannels* unterteilt, welche bei der Spielerkommunikation unterschiedliche Funktionen erfüllen (vgl. KAPITEL 7.3.1.1). Diese terminologische Ähnlichkeit ist der entsprechenden Benennung der Kommunikationsformen im Untersuchungsgegenstand selbst und der daraus resultierenden Übertragung in den spieler Sprachlichen Gebrauch geschuldet. Im Kontext dieser Arbeit werde ich daher die deutsche Bezeichnung für den oben diskutierten Kanal-Begriff und das Lehnwort aus dem Englischen für den CMC- und spieler Sprachlichen Chatchannel-Begriff reservieren.

KURZDEFINITION „KANAL“:

Als **Kanal** bezeichne ich den **Zugang** (eines Kommunikationsteilnehmers) **zu einer Information**, welcher nicht notwendigerweise Materialität voraussetzt. Der Kanal setzt sich aus der **Sinnesmodalität** (dem biologischen Zugang; der Art und Weise, in der eine Information sinnlich wahrgenommen wird) und dem **physikalischen Kontakt** (dem physikalischen Zugang, wozu bspw. Licht, Schall, Druck und andere elektromagnetische Wellen zählen) zusammen.

5.3 Kommunikationsformen

Dem dieser Arbeit zugrundeliegenden Medienbegriff zufolge ist jede Kommunikation medienvermittelt, weil kein Ausdruck ohne die Zuhilfenahme technologischer oder zumindest biologischer Medien produziert oder rezipiert werden kann. Für die Kommunikation wird also eine *mediale Rahmung* benötigt. BRINKER zufolge hat die jeweilige mediale Rahmung einen maßgeblichen Einfluss auf die *Gestalt*, bzw. die *Form* der damit realisierten Kommunikation – welche sich konsequenterweise mit dem Begriff der *Kommunikationsform*

fassen lässt (vgl. BRINKER 2010: 127).¹²⁸ KLEMM beschreibt Kommunikationsformen als die „durch das jeweilige Medium geprägte[n] Merkmalsbündel, durch [die] die spezifischen Möglichkeiten und Begrenzungen der Kommunikation beschrieben werden“ (KLEMM 2008: 129). Da diesem Ansatz zufolge Kommunikationsformen ausschließlich merkmalsbasiert beschrieben werden, bleiben sie hinsichtlich ihrer kommunikativen *Funktion* variabel (vgl. BRINKER 2010: 128). Exemplarisch nennt BRINKER die Kommunikationsform *Brief*, dessen kommunikative Funktion bspw. appellativ, informativ oder kontaktnüpfend sein kann (vgl. ebd.) - in der konkreten Ausführung sind also Varianten derselben Kommunikationsform möglich.

HOLLY zufolge können die für eine Kommunikationsform typischen Merkmalsbündel zwar auf den Einsatz bestimmter Medien oder Medienkombinationen hindeuten, allerdings verweisen dieselben Merkmalsbündel nicht notwendigerweise auch immer auf dieselben Medien: Ihm zufolge kann die mediale Rahmung derselben Kommunikationsform variieren (bspw. lassen sich verschiedene Produktions- und Trägermedien für die Herstellung einer Zeichnung verwenden, vgl. HOLLY 1996: 10). Zumindest in seinen früheren Arbeiten spricht er sich auch für die Existenz „natürlicher Kommunikationsformen“ aus, die *ohne* mediale Unterstützung eingesetzt werden können (vgl. ebd.). Dazu zählt er beispielsweise face-to-face-Gespräche und Vorträge ohne technologische Medien. Diesen Ansatz korrigiert er später, wenn er konstatiert, dass ohne (biologische, s.o.) Medialität gar keine Kommunikation möglich sei (vgl. HOLLY 2011: 144). Das bedeutet allerdings nicht, dass eine Unterscheidung zwischen natürlichen und artifiziellen Kommunikationsformen nicht sinnvoll sei: *Natürlich* sind dann solche Kommunikationsformen, die ausschließlich über biologische Medien im obigen Sinne konstituiert werden, während *artifizielle* Kommunikationsformen per definitionem durch technologische Medien realisiert werden.

Die Klassifizierung von Kommunikationsformen durch Merkmalsbündel – oft passiert das dem Vorbild der strukturalistischen Semantik folgend über eine Matrixdarstellung (vgl. dazu HOLLY 2011) –, fällt in der Literatur mitunter sehr unterschiedlich aus (vgl. z.B. DÜRSCHIED 2011: 94, BRINKER 2010: 127f., KLEMM 2008: 129, SCHMITZ 2004: 58, HOLLY 1996: 11f., einen umfassenderen Überblick liefert HOLLY 2011: 150ff). BRINKER (2010) beschreibt Kommunikationsformen beispielsweise anhand von sechs Merkmalen innerhalb von drei Kategorien: „Kommunikationsrichtung“ (monologisch/dialogisch), „Kontakt“ (entspricht dem *physikalischen Kontakt*, vgl. KAPITEL 5.3) und „Sprache“ (gesprochen/geschrieben). Sich auf diese Grundlage stützend

¹²⁸ ECKKRAMER spricht alternativ auch von „*Interaktionsformen*“, vgl. ECKKRAMER 2011: 19.

unterscheidet er sechs basale Kommunikationsformen, namentlich das direkte (face-to-face-) Gespräch, das Telefongespräch, die Rundfunksendung, die Fernsehsendung, den Brief/die E-Mail und den Zeitungsartikel/das Buch (vgl. BRINKER 2010: 127f). HOLLY (1996) entwickelt eine noch umfassendere Matrix mit sieben Merkmalen zur Unterscheidung von elf Kommunikationsformen (vgl. ebd.: 12), die aber bis heute an Aktualität eingebüßt hat und deswegen an dieser Stelle nicht näher ausgeführt werden soll. SCHMITZ liefert schließlich einen der bisher umfangreichsten Ansätze (vgl. auch HOLLY 2011: 151), den ich hier in Kürze wiedergeben möchte. Er unterscheidet dreizehn Kommunikationsformen (bzw. vierzehn, wenn die allgemeine „Computerkommunikation“ als eigene Kommunikationsform angesehen wird¹²⁹) mithilfe von vier Kategorien und neun Merkmalen (vgl. SCHMITZ 2004: 57ff, vgl. *Tabelle 3.3.1*).

	I Sein	II Sprache		III Modus			IV Nutzung		
	flüchtig	mündl.	schriftl.	Ton	Bild	Film	Öffentl.	Einweg	Ein/Aus
Buch	-	-	+	-	(+)	-	+	+	+
Presse	-	-	+	-	+	-	+	+	+
Hörfunk	+	+	-	+	-	-	+	+	+
Fernsehen	+	+	(+)	+	(+)	+	+	+	+
Video/DVD	-	+	-	+	(+)	+	+/-	+	+
Kino	+	+	-	+	(+)	+	+	+	+
Telefon	+	+	-	+	-/+	-/+	-	-	+
Fax	-	-	+	-	+	-	-	(-)	+
SMS	(-)	-	+	-	(-)	-	-	-	+
Computer	+/-	(+)	+	+	+	+	+/-	+/-	+
Hypermedia	(+)	(-)	+	+	+	+	+	+	+
Chat	+	-	+	-	-	-	(+)	-	+
E-Mail	-	-	+	-	(+)	-	-	(-)	+
Nebenbeimедien	-	-	+	(-)	+	-	+	+	-

Tabelle 3.3.1: *Mediale Kommunikationsformen nach SCHMITZ (2004: 58)*¹³⁰

¹²⁹ M.E. ist eine Einstufung der PC-Kommunikation als eigenständige Kommunikationsform allerdings nicht sinnvoll, weil hier immer noch einige Spezifizierungen dahingehend vorgenommen werden müssen, *wie* nun genau mit dem Computer kommuniziert wird. SCHMITZ möchte damit allerdings auch weniger andeuten, dass die PC-Kommunikation im Allgemeinen als Kommunikationsform angesehen werden muss, sondern dass der Computer als multifunktionales Medium in der Lage ist, eine große Bandbreite von Kommunikationsformen hervorzubringen (s.u.).

¹³⁰ Hinweise zur Tabelle: Unter „Nebenbeimедien“ versteht SCHMITZ solche Medien, die wir nicht notwendigerweise aktiv rezipieren, sondern die sich in unserem Alltag eher passiv in unser Wahrnehmungsfeld drängen, weswegen wir sie in der Tendenz beiläufig und unbewusst rezipieren. Dazu zählen etwa Plakate, Aufschriften auf Kleidungsstücken und Leuchtreklamen (vgl. SCHMITZ 2004: 100).

Obwohl er mit dieser Darstellung die wichtigsten Kommunikationsformen zu erfassen versucht, weist SCHMITZ zugleich darauf hin, dass durch seine Matrix nicht alle durch mediale Vernetzungs- und Integrationsprozesse entstehenden neueren Kommunikationsformen – nach seinem Beispiel MMS, Videokonferenzen und Instant Messaging; im Sinne der vorliegenden Arbeit auch einige wesentliche Anteile der MMORPG-Kommunikation – abgedeckt werden.

Auch anhand dieser wenigen, aber sehr unterschiedlichen Beispiele wird bereits erkennbar, dass die spezifischen Merkmale von Kommunikationsformen alles andere als einfach zu identifizieren sind. HOLLY sieht allerdings wesentliche Gemeinsamkeiten und bricht die typischen Matrixdarstellungen auf drei Merkmalsarten herunter: „1. Modes und Kodes, also die verfügbaren Sinneskanäle¹³¹ und Zeichenarten; 2. Die Strukturierung des kommunikativen Raumes, also die Frage nach Kopräsenz, Wechselseitigkeit oder Adressierung; 3. Die zeitliche Struktur, also den Aspekt der Flüchtigkeit bzw. Verdauerung, was auch die Funktionsweise von Medien (Speicherung, Übertragung) betrifft.“ (HOLLY 2011: 151) Von dieser Grundlage ausgehend kritisiert HOLLY die o.g. matrixförmigen Merkmalssammlungen als zu ungenau (vgl. ebd.: 152). Welche Merkmale das betreffen kann, zeigt er an einem exemplarischen Vergleich der eng verwandten Kommunikationsformen *Brief* und *E-Mail* auf, die sich in einer typischen Matrixdarstellung vor allem durch die mediale Grundlage (Papier und Schreibgerät vs. internetfähiger Personal Computer), die Übermittlungsform (materieller vs. elektronischer Transport) und die unterschiedliche zeitliche Versetzung von der Produktion bis zur Rezeption voneinander unterscheiden (vgl. ebd.: 153). Zumindest nicht direkt in einer einfachen Matrixstruktur erfassbar wird aber die unterschiedliche Produktions- und Übermittlungssituation (d.h. die „Bedienungsfreundlichkeit“ von PC-Anwendungen) und die daraus möglicherweise resultierenden stilistischen Anpassungen durch Produzent und Rezipient.

Ein weiteres Problem ergibt sich m.E. auch durch potenzielle Varianten einer Kommunikationsform. Beispielsweise wird durch die Matrixdarstellungen der Chat nur als eine einzige Kommunikationsform gelistet. Allerdings funktionieren bspw. eine Standard-Chatumgebung und ein MMORPG-Chat sowohl technisch als auch kontextbedingt unterschiedlich (vgl. dazu KAPITEL 7), weswegen es ein verallgemeinerndes Beschreibungsinstrumentarium, das die solche Varianten als die gleiche Kommunikationsform beschreibt, Gefahr läuft, wesentliche Eigenschaften einer spezifischen Kommunikationsform

¹³¹ Die Betrachtung von „Modes“ als „Sinneskanäle“ ist eine nicht nur von HOLLY vertretene, aber im aktuellen Begriffsdiskurs problematische Perspektive, die nicht (vorbehaltslos) dem in dieser Arbeit vertretenen Modusbegriff entspricht (vgl. KAPITEL 5.2).

nicht zu erfassen – und das gilt natürlich auch für andere Beispiele, insbesondere in der computerbasierten Kommunikation.

HOLLY liefert einen Lösungsansatz für diese Probleme, indem er sich von den Matrixdarstellungen distanziert und Kommunikationsformen stattdessen offener als „medial bedingte kulturelle Praktiken“ (HOLLY 2011: 155) definiert. Mit diesem Ansatz betont er neben der medialen Abhängigkeit der Kommunikationsformen nicht nur ihre kulturelle Geprägtheit, sondern er hebt auch ihre durch technologische und kulturelle Einflüsse bedingte Wandelbarkeit hervor:

Der strukturelle Ort, wo beide elementaren Prägekräfte der Kommunikation, Medialität und Kulturalität, sich verbinden, sind die Kommunikationsformen. Sie sind demnach die medial, historisch und kulturell verankerten kommunikativen Dispositive, die sich auf der Basis verfügbarer technischer Möglichkeiten und sozialer Bedürfnisse allmählich herausbilden und weiterentwickeln, bis sie – wie das Beispiel von ‚Brief‘ und ‚E-Mail‘ anschaulich macht – durch neue technische und soziale Entwicklungen obsolet oder so stark verändert werden, dass das Ergebnis als ‚neu‘ empfunden wird. (HOLLY 2011: 155)

HOLLYS Definitionsansatz löst nicht nur das Problem der sich mit der Zeit autonomisierenden Varianten einer Kommunikationsform, sondern berücksichtigt auch die Möglichkeit der Emergenz neuer Kommunikationsformen als Resultat von Integrationsprozessen. Insbesondere im Hinblick auf den Untersuchungsgegenstand dieser Forschungsarbeit ist diese Perspektive zielführend, denn hier werden nicht nur altbekannte Kommunikationsformen wie der Chat oder die Telefonie durch mediale und funktionale Reformationsvorgänge (die nicht immer nur eine Erweiterung der ursprünglichen Kommunikationsform sein müssen, sondern auch mit neuen Einschränkungen einhergehen können) zu Varianten umgeformt, welche durch keine der bekannten Matrixlisten hinreichend abgedeckt werden, sondern diese Formen werden auch und vor allem *integriert* genutzt, woraus komplexere Kommunikationsformen, bestehend aus ihnen untergeordneten Kommunikationsformen, resultieren. Beispielsweise werden Chat und Spielgrafik in der MMORPG-Kommunikation in der Regel nicht einfach additiv verwendet, sondern sie treten in integrierter Form auf: Eine Eingabe im Chat *bezieht* sich nicht nur häufig auf das visuell sichtbare, sondern hat z.T. auch direkte Einflüsse auf das grafisch sichtbare Geschehen (bspw. weil ein im Chat eingegebener Text als grafisch sichtbare Sprechblase reproduziert wird, oder weil ein im Chat eingegebener Befehl eine Animation auf grafischer Eben auslöst, vgl. dazu KAPITEL 7.3.4).

Die Möglichkeit solcher Entwicklungen deutet allerdings auch bereits SCHMITZ an, wenn er mit Blick auf seine Matrixdarstellung schreibt: „[...] Computer können in jeder (außer bisher zum Glück noch der letzten) Rubrik alles und sorgen dementsprechend für bisher unbekannte Mischformen jeglicher

Art.“ (SCHMITZ 2004: 61). Diese Annahme ist auch anschlussfähig an die Position von BUCHER, der einen „grundlegenden Wandel der Kommunikationsverhältnisse“ darin sieht, „dass neue und neuartige *Mischformen* der verschiedensten Kommunikationsmodi¹³² und Kanäle entstanden sind, die man als multimodale Kommunikationsformen bezeichnen kann“ (BUCHER 2011: 123, Kursivierung durch WS). BUCHER beschreibt Kommunikationsformen damit zwar nicht über die sie konstituierenden Medien, sondern über die genutzten Kanäle und Modi, die aber beide in direkter Verbindung mit der medialen Basis stehen. Die einschlägigsten Beispiele dafür liefern fraglos der Computer und seine portablen Ableger.

Ich möchte mich an dieser Stelle dem offener formulierten Ansatz HOLLYS anschließen und bezeichne Kommunikationsformen entsprechend als medial und kulturell geformte *Praktiken* der Kommunikation, allerdings auch als deren typische *Strukturen*. Das bedeutet nicht, dass die merkmals- und matrix-basierte Beschreibung von Kommunikationsformen nicht sinnvoll sei, denn hiermit lassen sich zumindest prototypische Kommunikationsformen voneinander abgrenzen und mit neueren Kommunikationsformen vergleichen. Eine differenzierte und vollständigere Beschreibung von Kommunikationsformen muss m.E. allerdings über solche Matrixdarstellungen hinausgehen.

KURZDEFINITION „KOMMUNIKATIONSFORM“:

Als **Kommunikationsform** bezeichne ich **medial und kulturell geformte Praktiken der Kommunikation und deren typische Strukturen**. Durch die Kommunikationsformen werden die Potenziale und Grenzen der damit vollzogenen Kommunikation festgelegt.

Die mediale Rahmung der Kommunikation legt die verfügbaren Kommunikationsformen fest. Multimedien wie der Personal Computer, die im Kern alle bekannten medialen Rahmungen digital simulieren können, ermöglichen neben dem Einsatz etablierter Kommunikationsformen auch die Ausbildung neuartiger (Misch-)Formen.

¹³² Der Begriff der „Kommunikationsmodi“ nach BUCHER ist, wie in KAPITEL 5.2 angesprochen, vom enger gefassten „Sinnesmodalitäten“-Begriff, wie er im Zusammenhang mit dem Kanal-Begriff verwendet wird und wie ihn auch beispielsweise von HOLLY (2011, 2010, 2009, 2006, 1997) und WEIDENMANN (2002) zur Herleitung eines vereinfachten Multimodalitätsbegriffs verwendet wird, begrifflich zu trennen. Vgl. dazu auch KAPITEL 6.

5.4 Kommunike und fortlaufende Interaktion

Im Kontext des medienlinguistischen Multimodalitätsdiskurses wird u.a. ein *Textbegriff* diskutiert, dessen Extension über rein sprachliche Kriterien hinausgeht: Er schließt auch „andere semiotische Systeme [ein], die neben dem Zeichensystem Spr. In T.-Strukturen eingehen, z.B. Gestik und Mimik oder Symbole, Formeln und Abbildungen“ (GLÜCK 2010: 705). Ein solcher um sprachbegleitende und nichtsprachliche Elemente angereicherter Text kann dann auch beispielsweise eine Internetseite, ein Film oder ein Video sein und wird gelegentlich als *multimodaler Text* bezeichnet (vgl. dazu SCHNEIDER/STÖCKL 2011: 14, STEINSEIFER 2011: 177ff., DÜRSCHIED 2011: 95ff, ADAMZIK 2004: 42, ADAMZIK 2002: 172ff). DÜRSCHIED lehnt diesen Ansatz mit der Begründung ab, dass die grundlegende Sprachlichkeit konstitutiv für Texte sei, was aber nicht auf die kommunikativen Konstrukte Film und Video zuträfe (vgl. DÜRSCHIED 2011: 96). Für die linguistische Analyse solcher Konstrukte (und die in dieser Arbeit untersuchten Computerspiele lassen sich dort ebenfalls einreihen) beruft sie sich daher nicht auf den Textbegriff, sondern auf den des (multimodalen) *Kommunikates*. Sie bezeichnet diese als „Äußerungsformen, die auf Sprache basieren, aber auch andere Zeichenmodalitäten enthalten können“ (DÜRSCHIED 2011: 96), weshalb zwar jeder Text als Kommunikat verstanden werden könne (vgl. auch NUSSBAUMER 1991: 138ff), aber nicht jedes Kommunikat als Text.¹³³

Damit wird das Kommunikat zum engen begrifflichen Nachbarn der Kommunikationsform. Die Abgrenzung der beiden Begriffe leistet DÜRSCHIED mit der Begründung, „dass Kommunikate im Unterschied zu Kommunikationsformen die *Äußerungseinheiten* selbst meinen und nicht die strukturellen Rahmenbedingungen, unter denen sich diese Äußerungen vollziehen“ (DÜRSCHIED 2011: 97, Kursivierung durch WS). Sie bezieht sich beispielhaft auf einen Werbespot (gemeint ist ein *konkreter* Werbespot, nicht die übergeordnete Gattung), den sie als *Kommunikat* bezeichnet, und welcher eine spezifi-

¹³³ Dieser Begriffsgrundlage steht ein anderer, der Literaturwissenschaft und Textlinguistik entstammender Kommunikat-Begriff gegenüber, der auf SCHMIDT zurückzuführen ist: Bei ihm ist das *Kommunikat* das individuelle, vom Rezipienten kognitiv unter dem Einfluss von Vorwissen und Interpretation geschaffene Konstrukt, das er aus dem Kommunikationsangebot des Senders (nach SCHMIDT: *Der Kommunikatbasis*, vgl. SCHMIDT 1991: 62ff, im obigen Beispiel ist das der materiell speicherbare Text) kreiert (vgl. ebd., KLEMM 2002: 154).

Ich schließe mich bezüglich der Kommunikat-Terminologie DÜRSCHIEDS Perspektive an, betrachte allerdings auf der anderen Seite auch Texte als multimodale Konstrukte, die mehr als nur eine sprachliche Deutungsebene besitzen (dazu gehört v.a. die Typographie i.w.S., vgl. STÖCKL 2004).

sche Ausprägung der *Kommunikationsform* ‚Fernsehsendung‘ (also die Vermittlung von Information über das Fernsehen mit seinen spezifischen Rahmenbedingungen) sei.

Obwohl dieser Kommunikat-Begriff in der deutschsprachigen Kommunikationsforschung vergleichsweise verbreitet ist, ist eine Übertragung auf den Forschungsgegenstand der MMORPG-Kommunikation mit Problemen verbunden: ADAMZIK, die ihren Kommunikat-Begriff über einen besonders offenen Textbegriff in Anlehnung an VOHL definiert (nämlich als die „materialisierte Absicht zur Kommunikation“, VOHL 2002: 122, vgl. ADAMZIK 2002: 175) und das Kommunikat als „*Produkt* eines Kommunikationsaktes“ (ebd., Kursivierung durch WS) bezeichnet, setzt damit, ähnlich wie DÜRSCHIED, einen Fokus auf abgeschlossene und damit klar konturierte Einheiten. Texte i.e.S., Werbespots und andere (insb. massenmediale) Medienangebote besitzen eine solche abgeschlossene Struktur und sind damit i.d.R. vergleichsweise leicht als produktförmige Äußerungseinheit – als Kommunikat – identifizierbar. In einem fortlaufenden Chatgespräch, dem Teilnehmer (fast) beliebig beitreten, und das sie genauso beliebig wieder verlassen (aber nicht beenden!) können, ist das schon bedeutend schwieriger: Der Chat bildet in seiner medialen Rahmung am Computer mitsamt den damit verbundenen Strukturen und Praktiken die *Kommunikationsform*, aber ob und wo hier *Kommunikate* fassbar werden, ist nicht eindeutig. Die Frage ist: Sind die Kommunikate im Chat durch thematische/semantische Abschlüsse oder kontextuelle Zusammenhänge definiert, durch pragmatische Vollzüge (z.B. die Durchführung von Sprechakten, wobei man im Sinne nicht reinsprachlicher, multimodaler Kommunikate vermutlich ausweiten müsste: von *Kommunikationsakten*), durch die strukturelle Rahmung in Form von Beiträgen oder kohäsiven Beitragsketten (was sowohl die Verkettung einzelner Zeichen, als auch komplexe syntaktische Strukturen einschließen kann), durch den Wechsel der Kommunikationsteilnehmer oder durch die Gesamtheit der laufenden Gespräche? Eine holistische Perspektive, welche die Gesamtheit der Gespräche mit allen denkbaren linguistischen Zugängen als Kommunikat sieht, scheint naheliegend, ist allerdings insofern problematisch, als dass damit keine klaren, abgeschlossenen (Analyse-)Einheiten aus dem Chat extrahiert werden können und die Abgrenzung daher sehr unscharf bleibt. Außerdem würde so womöglich die Autonomie kleinerer Äußerungseinheiten begrifflich untergraben werden. Kleinere Einheiten – also kommunikative Zwischenprodukte – als Kommunikate zu bezeichnen, sorgt für ein wenig Klarheit, allerdings bleibt die Herauskristallisierung von Kommunikaten (und die dafür notwendige Typisierungsgrundlage) ein Problem: Verschiedene Grade der potenziellen (nicht-)Integriertheit oder Eigenständigkeit einzelner struktureller und stilistischer Chat-Elemente (z.B. Texteinheiten mitsamt typographischer Gestaltung, Emoticons, Hyperlinks,

ASCII-Art etc. und alle möglichen Kombinationen) sorgen für eine enorme Varianz möglicher Äußerungseinheiten, und damit für einen großen Spielraum bei der Identifizierung (und Kategorisierung) möglicher Kommunikate – und dabei ist die inhaltliche Perspektive noch gar nicht berücksichtigt. Zudem lässt sich argumentieren, dass auch die bereits als Kommunikat deklarierten Einheiten *Werbespot* oder *Text* i.e.S. aus kleineren, für sich funktionierenden Einheiten (i.S. kommunikativer Zwischenprodukte oder Sub-Kommunikate) bestehen, die in einem Teil-Ganzes-Verhältnis zum Kommunikat stehen.¹³⁴

Das lässt an einem etwas auf die Spitze getriebenen, aber nicht völlig abwegigen Beispiel im Kontext wissenschaftlicher Publikationsroutinen aufzeigen: Ein abgeschlossener wissenschaftlicher Text (ich gehe der Einfachheit halber von einer Monographie aus) lässt sich recht mühelos als Kommunikat identifizieren, weil er einen eindeutigen kommunikativen Zweck erfüllt und auf allen linguistisch signifikanten Ebenen Produktcharakter besitzt.¹³⁵ Viele Texte sind aber modular in Kapitel zergliedert, die separat rezipiert werden können und dabei in sich kohärent und abgeschlossen sind. Jedes Kapitel kann wiederum beschriftete Bilder oder Tabellen beinhalten, die zwar den übergeordneten Text ergänzen und damit Teil des übergeordneten Kommunikates sind, aber sie erfüllen möglicherweise auch (oder zumindest ursprünglich) eine eigenständige kommunikative Funktion, beispielweise in Form von bildhaften Gebrauchsanweisungen oder Modellen. Solche Bilder besitzen in der Regel eine Bildunterschrift mit zusätzlichen Informationen und können somit entweder als reines „Bild-Kommunikat“ oder als „Bild-Text-Kommunikat“ verstanden werden. Die Bildunterschrift wird womöglich um eine Fußnote erweitert, deren Inhalt auch ohne konkreten Bezug auf Abbildung und Bildunterschrift als Kommunikat verstanden werden kann, etwa weil sie eine zum Bild passende, aber eigenständige Stellungnahme des Autors beinhaltet, die er an dieser Stelle als eine interessante Zusatzinformation erachtet. Alle diese Kommunikationseinheiten sind Teil des übergeordneten Kommunikates ‚wissenschaftliche Monographie‘ und tragen vermutlich kumulativ zu seiner Bedeutung und Textaussage bei, sie können aber auch als eigenständige und in sich abgeschlossene kommunikative Einheiten verstanden werden (die allerdings

¹³⁴ Und umgekehrt können diese Kommunikate natürlich auch einem größeren Kommunikat, etwa einem Spielfilm, untergeordnet werden.

¹³⁵ Dabei gehe ich allerdings bereits von einem idealtypischen und mediendependenten Textverständnis aus, „[d]enn was einen Text als Ganzheit konstituiert, wo ein Text aufhört und ein anderer anfängt, ist analytisch anhand von sprachlichen Kriterien allein kaum befriedigend zu bestimmen.“ (STEINSEIFER 2011: 168). Im Falle der Monographie vermittelt neben inhaltlichen Hinweisen vor allem die mediale Struktur – die Objekthaftigkeit des Buches, bzw. seine materiale Peripherie – den Eindruck eines abgeschlossenen Kommunikates.

in dem veränderten Rezeptionskontext vermutlich auch anders ausgewertet werden). Es kann in dieser Perspektive bei der wissenschaftlichen Monographie von einem hierarchisch konstruierten *Multikommunikat* gesprochen werden.

Das Problem der Einheitenidentifizierung tritt, zurück beim Untersuchungsgegenstand *MMORPG*, auch auf der grafischen Interaktionsebene auf: Auch Äußerungseinheiten, die über die Spielgrafik realisiert werden, haben auf globaler Ebene keinen Produkt- oder Einheitencharakter, sondern sind im Allgemeinen kontinuierlich aktiv, mit ständig wechselnden Akteuren, Themenschwerpunkten und Kommunikationsakten.

Ähnlich verhält es sich mit der durch die Internettelefonie gelieferte auditive Ebene der *MMORPG*-Kommunikation. Zwar hat diese durch ihre in aller Regel strikt begrenzte Teilnehmerzahl keinen permanent aktiven Charakter, allerdings ließe sich auch hier ein klarer Abschluss der Telefonieeinheit nur durch die vollständige mediale Beendigung der Telefonie-Konferenzen durch alle Teilnehmer erreichen. Allerdings bleibt die Frage offen, ob die alleinige *Beendigung* der Kommunikation auf medialer Ebene den Abschluss eines Kommunikats und damit seine Produktförmigkeit wirklich besiegelt. Für naheliegender halte ich, dass hierfür noch weitere Voraussetzungen auf den übrigen Ebenen der Kommunikation (v.A. strukturell/syntaktisch, thematisch/semantisch, pragmatisch) erfüllt werden müssten, für die in einem vollständig offenen Internettelefonie-Gespräch mit potenziell wechselnden Gesprächsteilnehmern aber nicht genügend Vorgaben für eine systematische Identifizierung von ‚Produktförmigkeit‘ vorliegen.

Fortlaufende Kommunikation wie face-to-face-Gespräche, Chatgespräche oder Internettelefonengespräche kann mit dem Kommunikat-Begriff also nicht vollständig erfasst werden. Es lassen sich zwar verschiedene, der Kommunikation zugehörige Teilprodukte identifizieren (beispielsweise ein in sich abgeschlossener Witz oder eine während des Gespräches gezeichnete Karte), aber die übergeordnete Kontinuität und die offene Struktur der fortlaufenden Kommunikation schließen Produktförmigkeit auf globaler Ebene aus.

Trotz dieser Rahmungsschwierigkeiten möchte ich mich nicht vollständig vom Kommunikat-Begriff distanzieren. Stattdessen möchte ich betonen, dass m.E. nicht alle Kommunikation, nur weil sie durch eine Kommunikationsform realisiert wird, automatisch auch ein Kommunikat sein muss – denn nicht jede Kommunikation besitzt einen produktförmigen Charakter.¹³⁶ Ausgehend von

¹³⁶ Diese Problematik taucht natürlich nicht erst in der internetbasierten Kommunikation auf, sondern ist bereits bei der ursprünglichsten sprachlichen Kommunikationsform überhaupt beobachtbar: dem fortlaufenden face-to-face-Gespräch, bei dem vom Anfang bis zum Ende eines Kommunikationsvorgangs die Teilnehmer

der offenen Kommunikat-Definition als *Produkt eines Kommunikationsaktes* (s.o.), plädiere ich allerdings für eine Erweiterung des Begriffes auf *alle produktartigen Zwischen- und Endergebnisse*. Kommunikate sind damit sowohl das Gesamtprodukt, sofern ein solches identifiziert werden kann, als auch alle (strukturell/syntaktisch, inhaltlich/semantisch, pragmatisch) in sich abgeschlossenen Teilprodukte (bzw. ‚kommunikativen Module‘) eines Äußerungs- bzw. Kommunikationsaktes.

Kommunikationsformen sind demnach, um die begrifflichen Zusammenhänge nun noch einmal zusammenfassend zu verdeutlichen, diejenigen medial herausgebildete Strukturen und Praktiken, in denen *Kommunikation* realisiert werden kann. Diese Realisierung kann entweder durch die Herstellung produktförmiger *Kommunikate*, oder durch fortlaufende Kommunikation stattfinden, in welcher sich die Kommunikationsteilnehmer aber wiederum produktförmiger Kommunikate bedienen können. Kommunikate können demnach entweder separat zur Rezeption freigegeben werden, oder *Teil* der fortlaufenden Kommunikation sein.

Natürlich bleibt auch mit diesem Ansatz zunächst unscharf, welche in die fortlaufende Kommunikation eingesetzten Äußerungseinheiten auch autonom funktionieren können, und welche ausschließlich in der übergeordneten Kommunikation subsidiär wirksam sind.

Obwohl die spielbegleitende MMORPG-Kommunikation auf globaler Ebene fortlaufend und daher nicht produktförmig ist, lassen sich hier einige typische Äußerungseinheiten als Kommunikate im obigen Sinne identifizieren. Dazu gehören beispielsweise die in KAPITEL 8.1 zentral besprochenen produktförmigen Angebots- und Suchbeiträge, die einer breiten Öffentlichkeit zur Rezeption zur Verfügung gestellt werden. Auch spielinterne Links (vgl. KAPITEL 7.3.4.1), Emotes (vgl. KAPITEL 7.3.4.2) oder sogar Emoticons (vgl.

theoretisch vollständig ausgetauscht und die Themen permanent gewechselt werden können (beispielsweise bei Gesprächen auf einer öffentlichen Veranstaltung oder einer Feier), und das auf diese Weise theoretisch unbegrenzt fortgesetzt werden kann.

KAPITEL 7.3.1.2.3.1) können nach diesem Ansatz strenggenommen als Kommunikate eingestuft werden, allerdings mit sinkendem Grad an inhaltlicher Eindeutigkeit und Informativität.

KURZDEFINITION „KOMMUNIKAT“:

Als **Kommunikat** bezeichne ich alle **produktförmigen Teil- und Gesamtergebnisse von Kommunikationshandlungen**. Kommunikate können entweder autonom zur Rezeption freigegeben, oder in die fortlaufende Kommunikation eingebunden werden. In der fortlaufenden Kommunikation sind die beteiligten Kommunikate teilweise schwer zu extrahieren. Mögliche Anhaltspunkte für die Produktförmigkeit von Kommunikaten lassen sich womöglich auf strukturellerer/syntaktischer, inhaltlicher/semantischer und/oder pragmatischer Ebene finden.

Da nicht alle Ergebnisse der Kommunikation als produktförmig verstanden werden können, reicht der Kommunikat-Begriff nicht aus, um alle Resultate der Kommunikation zu erfassen. Kommunikate müssen daher begrifflich von der fortlaufenden Kommunikation getrennt werden, wenngleich in dieser stets Kommunikate in einem Teil-Ganzes-Verhältnis eingesetzt werden können.

5.5 Kodes, Symbol- und Zeichensysteme

Im ursprünglichen informationstheoretischen Sinne ist der Kode-Begriff (auch: Code) eng gefasst und bezeichnet die „Vorschrift für die Zuordnung von Zeichen(folgen) zweier verschiedener Zeichenrepertoires, die die gleiche Information darstellen können“ (BUBMANN 2008: 340, vgl. auch HENNNIG 2007: 35). Im nachrichtentechnischen Gebrauch muss das genauer gesagt die eineindeutige (d.h. bijektive, bzw. umkehrbar eindeutige) Zuordnung der Ressourcen eines sekundären (Verweis-)Zeichensystems (z.B. des Morse-Alphabets) zu denen eines primären (Referenz-)Zeichensystems (z.B. der Sprache) sein (vgl. AMMON 2010: 335). Daneben ist auch die Reduzierung der Begriffsextension des *Kodes* auf das sekundäre Zeichensystem selbst gängig (vgl. ebd.).

Nicht nur in der linguistischen Literatur finden sich außerdem offenere Begriffe, die Kode und Symbol- (z.B. WEIDENMANN 2002: 45), bzw. Zeichensysteme (z.B. HABSCHEID 2000: 135) als Synonyme verwenden oder Kodes allgemein als „verwendete Zeichenkonvention“ (eines einzigen Zeichensystems) bezeichnen (vgl. FLICK 2005: 31). Diese Perspektive berücksichtigt

auch AMMON, wenn er schreibt: „Sieht man die arbiträre Zuordnung sekundärer zu primären Zeichen als Bedeutungsrelation, liegt es nahe, den Begriff K. auf arbiträre Systeme überhaupt auszudehnen, speziell auf das Sprachsystem, das schon F. de Saussure als »code de la langue« bezeichnet“ (AMMON 2010: 336). Die Eindeutigkeit der kodierten Informationen in diesem Sinne (also als Zeichensystem) hängt dann zunächst vom Grad der Elaboriertheit der jeweiligen Zeichen- bzw. Zuordnungskonventionen ab, aber auch von der Beschaffenheit der Zeichenträger.

Einer solchen Perspektive folgend unterscheiden MALAKA et al. zumindest ein textuelles, ein numerisches und ein piktoriales Codesystem¹³⁷ und konstatieren, dass sich über alle drei Systeme die gleiche Information kodieren lässt (vgl. MALAKA et al. 2009: 52). Diese Annahme ist aber m.E. mit Problemen verbunden, denn obwohl Transkriptionen zwischen textuellen, numerischen und visuellen Zeichensystemen zwar denkbar und durchaus gängig sind, bleibt der Inhalt der transkribierten Information aufgrund der unterschiedlichen Zeichentypen der drei Systeme nicht unberührt – eine Erkenntnis, die insbesondere im Diskurs um die multimodale Bedeutungsbildung (s.u.) längst außer Frage steht.¹³⁸ Obwohl die Unterschiede zwischen diesen drei Zeichensystemen sich sowohl auf struktureller und funktionaler, als auch auf assoziativer Ebene finden lassen, soll die Assoziationsebene an dieser Stelle vorerst ausgeklammert werden.¹³⁹ Damit bleiben aber immer noch erhebliche Unterschiede auf struktureller und funktionaler Ebene: Sprache ist ein komplexes, auf Konventionen beruhendes aber trotzdem flexibles und erweiterbares System zur Zeichenproduktion¹⁴⁰, mit dem Inhalte konkret ausgedrückt werden können

¹³⁷ Daran lässt sich direkt die Perspektive WEIDENMANNs anschließen, welcher „das verbale und das piktoriale sowie das Zahlensystem“ (WEIDENMANN 2002: 46) mit samt ihren Subsystemen als die prominenten Codesysteme unserer Kultur bezeichnet. Ich halte diese Kategorien aufgrund ihrer – vermutlich gewollten – Allgemeinheit und Unschärfe aber im linguistischen Kontext für kaum ausreichend.

¹³⁸ Das fasst auch LEMKE so zusammen, wenn er schreibt: „no verbal text can construct the same meaning as a picture, no mathematical graph carries the same meaning as an equation, no verbal description makes the same sense as an action performed.“ (LEMKE 1998: 110)

¹³⁹ Die assoziativen Unterschiede von Modi in einer Kommunikation werden in KAPITEL 6, insbesondere in Abschnitt 6.5, ausführlich besprochen.

¹⁴⁰ Ich bezeichne Sprache als Zeichensystem und nicht als Symbolsystem, weil sie mit Blick auf die Terminologie von PEIRCE (vgl. WIENER 2012), aber auch i.S. KELLERS (1995) nicht rein symbolisch (d.h. arbiträr) funktioniert, sondern auch als ikonisch (d.h. motiviert, wie sich am Beispiel der Onomatopoetika ersehen lässt) und als indexikalisch (signalisierend, bzw. verweisend, beispielsweise bezüglich der Sprech- und Formulierungsgewohnheiten eines Senders) interpretiert werden kann.

(aber nicht müssen!). Es geht damit ganz anders mit Informationen um als mathematische Systeme, die auf maximale zeichenhafte Präzision und Eindeutigkeit bei der Wiedergabe von Informationen ausgelegt sind, und dabei nach primär nichtsprachlichen Regelwerken funktionieren (z.B. dem Dezimal- oder dem Binärsystem und damit arbeitenden Funktionen i.S. einer mathematischen Grammatik¹⁴¹). Und beide Systeme unterscheiden sich vom Bildmaterial (das MALAKA et al. mit dem Begriff des *piktorialen Kodes* erfassen), welches nicht-sprachliche, meist ikonische Informationen trägt und neben seiner Fähigkeit zur informationsreichen und eindeutigen Darstellung visueller Informationen oft eher einen unkonkreten Auslegungs- und Deutungsspielraum eröffnet, als dass es eine konkrete Zeichenbedeutung besitzt (vgl. dazu z.B. HOLLY 2010, insb.: 372, HOLLY 2006: 141f. und BARTHES 1977: 17).

Auf der anderen Seite ist es aber natürlich möglich, sowohl Zahlen, als auch Bilder arbiträr konkreten, versprachlichbaren Bedeutungen und Denotaten zuzuordnen, sie mit einer eigenen Grammatik zu versehen und sie so zu einem eigenständigen Kode zu transformieren (z.B.: „Bild A bedeutet X, Bild B bedeutet Y.“). Das ist insbesondere beim Einsatz binärer Codesysteme in den digitalen Medien ein Standard: Mithilfe von (im einfachsten Falle) nur zwei Symbolen aus einer größeren Menge potenzieller Signifikanten (nämlich zumindest 0-9; Buchstaben, Sonderzeichen und alle komplexeren lexikalischen und syntaktischen Einheiten nicht eingeschlossen) und einer relativ einfachen, auf einer ja/nein-Struktur beruhenden Grammatik (vgl. BUBMANN 2008: 340) lassen sich zumindest theoretisch alle Informationen, und damit auch alle anderen Zeichensysteme, eindeutig enkodieren und dekodieren.¹⁴² In diesem Sinne ließe sich zwar argumentieren, dass sich theoretisch *dieselbe* Information zumindest hinsichtlich ihrer konkreten Inhalte (nicht aber hinsichtlich ihrer Struktur und ihrer Konnotate, bzw. assoziativen Prägungen) semantisch wertgleich über Text, Bild und Zahlen kodieren lässt. Aber solche Kodierungen basieren, weil diese Zuordnung vollständig arbiträr ist, nicht auf den genuinen semiotischen Eigenschaften (z.B. der bereits vorhandenen Ikonizität oder den indexikalischen Relationen) der verwendeten Signifikanten, sondern

¹⁴¹ Zu mathematischen Systemen als Quellen für multimodale, (multi-)semiotische Ressourcen siehe auch O'HALLORAN 2009.

¹⁴² Dass die tatsächliche Komplexität von Digitalcodes mit dieser reduzierten Darstellung längst noch nicht erschöpfend beschrieben wurde, zeigt sich nicht nur beim Blick auf unterschiedliche Kodierungskonventionen beim Binärcode, sondern auch beim Blick auf die alternativen Octalcodes (diese nutzen die Signifikanten von 0-7) und Sedezimal- bzw. Hexacodes (welche die Signifikanten von 0-9 und A-F nutzen) und deren Verknüpfungskonventionen, was an dieser Stelle aber nicht weiter ausgeführt werden soll. Der Binärcode ist hier nur als (vergleichsweise einfaches) Beispiel unter vielen für die Möglichkeit zur Neukodierung bereits vorhandener semiotischer Ressourcen zu verstehen.

auf den damit neu verbundenen Verknüpfungsregeln und Zuordnungskonvention – und sind damit vermutlich nicht diejenigen Zeichenzuordnungen, von denen MALAKA et al. ursprünglich sprechen.

Noch offener als die oben vorgestellten Ansätze ist schließlich STÖCKL (2004) Auslegung des Kodebegriffes, der zufolge auch Farben, Schattierungen oder die Größe von Schrift (sowie andere typographische Eigenschaften und Gestaltungsmerkmale) als Zeichenrepertoires mit bestimmten Verwendungsregeln anzusehen sind (vgl. STÖCKL 2004: 16). Diese sind allerdings, ähnlich para- und nonverbalen Merkmalen in der gesprochenen Sprache, i.d.R. nicht mit konkreten *Bedeutungen* behaftet und werden von STÖCKL auch beschrieben als „periphere Zeichenmodalitäten der zentralen Modalität Sprache, die sie materialisieren helfen, begleiten und überformen“¹⁴³ (ebd.). Sie stellen ihm zufolge sozusagen das semiotische Beiwerk eines zentralen Kodes dar.¹⁴⁴

In dieser Arbeit vertrete ich in Anschluss an AMMON (2010: 336) ebenfalls einen vergleichsweise offenen Kodebegriff: Kodes sind für mich auf konkreten, konventionalisierbaren Zuordnungen¹⁴⁵ beruhende Systeme, die sich entweder arbiträr auf Informationen in der Welt beziehen (äquivalent zum Zeichensystem-Begriff: *primäre Kodes*) oder zur Rekodierung anderer Kodes verwendet werden (*sekundäre Kodes*) und dabei entweder eine eigene Grammatik, d.h. ihnen eigene Anwendungs- und Verknüpfungsregeln besitzen können (*autonome Kodes*, z.B. viele Sprachkodes¹⁴⁶), oder vorhandene Kodes durch andere Signifikantenzuordnungen (möglicherweise auch nur zu Teilen) neu abbilden, wobei sie die Verknüpfungsregeln des Primärcodes übernehmen (*heteronome Kodes*, z.B. Morse-Kode).

¹⁴³ STÖCKL versteht Modalitäten (genauer: „Zeichenmodalitäten“, STÖCKL 2004: 16) wegen ihres semiotischen bzw. ihres Signalwertes als Kodesysteme. Diese Zuordnung wird in der vorliegenden Arbeit nicht vertreten, allerdings ist die bedeutungsverändernde Wirkung von besagter Modalitäten (nach meiner Terminologie: *Kommunikationsmodi* bzw. *Gestaltungsmodi*) auch in meinen Augen nicht von der Hand zu weisen, vgl. dazu KAPITEL 6.

¹⁴⁴ Ich selbst fasse dieses semiotische ‚Beiwerk‘ (wenngleich ich es nicht als nebensächlich betrachte) allerdings mit dem Modus-Begriff, vgl. KAPITEL 6.5.

¹⁴⁵ Ich rede hier von *konventionalisierbaren* und nicht von *konventionalisierten* Zuordnungen, weil Kodes auch ad hoc gebildet werden können, um nur temporär für einen aktuellen Handlungskontext genutzt zu werden. Das ist beispielsweise der Fall, wenn Lehrkräfte Arbeitsgruppen in einem Arbeitsauftrag eine Nummer zuteilen. Die Zuteilung muss nicht konventionalisiert werden – sie muss nicht in das ‚Lexikon‘ eines Kodes übergehen – da sie nur für die Dauer des Arbeitsauftrages benötigt wird.

¹⁴⁶ Nicht aber solche Sprachkodes, die sich rein durch lexikalische Varianten voneinander unterscheiden.

Den wesentlichen Unterschied zwischen *Kode* und *Zeichensystem* sehe ich in der Einschränkung des Kodebegriffes auf die ‚Systeme konkreter Zuordnungen‘ einerseits und der weiteren Extension des Zeichensystem-Begriffes andererseits: Letzterer inkludiert neben konkreten auch nicht-konkrete Zeichen, beispielsweise interpretationsbedürftige Indizes mit Signalwirkungen oder nicht konventionalisierte Ikone, die eher einen Verweis-, Deutungs- und Interpretationsspielraum freigeben, als dass sie eine konkrete Zeichenbedeutung oder einen konkreten Zeicheninhalt besitzen. Um das noch einmal an einem Beispiel deutlich zu machen: Eine Malerei kann bezüglich ihrer genuinen medialen und semiotischen Eigenschaften unterschiedlich (als Ikon des Dargestellten und als Index, zum Beispiel für eine kunsthistorische Epoche oder das seelische Befinden des Künstlers) interpretiert werden und ist damit im obigen Sinne zeichenhaft. M.E. ist sie aber in Ermangelung konkreter konventioneller Bedeutungszuordnungen (d.h. der Inhalt der Malerei oder die Malerei selbst *bedeuten* in der Regel nicht „X“) nicht genuin Teil eines Kodes (es sei denn, sie wird durch die Zuweisung von Bedeutungskonventionen dazu gemacht). Demgegenüber ist das ikonische Männlein oder Weiblein an den Türen öffentlicher sanitärer Anlagen sehr wohl kodifiziert – allerdings nicht, weil die Figur auf der Tür einem Mann oder einer Frau ähnelt, sondern weil diesem spezifischen Ikon, sofern es signalhaft an einer Tür montiert ist, die symbolische Bedeutung für ‚Toiletteneingang‘ zugeordnet wurde. Diesem Ansatz zufolge ist zwar jeder Kode ein Zeichensystem, aber nicht jedes Zeichensystem ist ein Kode oder wird durch einen Kode untermauert.

Den zentralen Unterschied zwischen *Kode* und *Symbolsystem* leite ich unter Zuhilfenahme des Symbol-Begriffes nach KELLER (1995: 128ff) her, welcher Symbole in Anlehnung an PEIRCE zwar ebenfalls als arbiträre und konventionelle Zeichenzuordnungen beschreibt, die aber definitionsgemäß im Gebrauch immer zur Interpretation durch den Zeichennutzer, bzw. den Rezipienten freigegeben werden. Symbolische Zuordnungen sind nach KELLER stets mit kulturellen sowie individuellen und kognitiven Prägungen behaftet, die eine Kenntnis und ein Verstehen des Symbols abseits der reinen Zuordnungskonvention voraussetzen. Sie müssen in der Anwendung daher jeweils neu ausgewertet und vereindeutigt werden. Der *Kode* eines Symbols ist dagegen m.E. nur die inhaltliche Zuordnung selbst (inklusive seiner Anwendungsregeln), in Ausschluss interpretativer Abwägungsprozesse. Der Unterschied lässt sich am Beispiel der Synonymie fassbar machen: In einem – zur Veranschaulichung bewusst abstrakt gehaltenen – Codesystem, welches die synonymen Zuordnungen ‚1‘ bezeichnet ‚X‘ und ‚2‘ bezeichnet ‚X‘ vornimmt, wäre der logische Schluss: *Die Bezeichnungen von ‚X‘ durch ‚1‘ und durch ‚2‘ ist gleichwertig; ergo: ‚1‘ \triangleq ‚2‘.* In einem kulturell und individuell geprägten Symbolsystem

werden die Zuordnungen (beispielsweise aufgrund ihres typischen Anwendungskontextes, wegen ihres Konventionalisierungsgrades oder wegen ihrer abweichenden Ausdrucksseite) aber nicht gleichwertig behandelt. Im Resultat ist der Zusammenhang eher: *Sowohl ,1‘, als auch ,2‘ können ,X‘ bedeuten. Aber es ist ein (gefühlter, angenommener) Unterschied, ob ich ,X‘ nun mit ,1‘ oder mit ,2‘ ausdrücke; ergo: ,1‘ \approx ,2‘ oder ,1‘ \neq ,2‘.*

Wegen solcher Effekte gibt m.E. in der symbolgestützten Kommunikation, v.a. in den natürlichen Sprachen, keine strikte Synonymie im Sinne echter Bedeutungsgleichheit.¹⁴⁷ Auf Kodeebene halte ich eine solche strikte Synonymie dagegen durchaus für möglich, weil Kodes als konnotationsfreie Zuordnungssysteme jegliche Abwägungsprozesse und individuellen Interpretationen ausklammern. Demnach besitzt jedes Symbolsystem einen Kode, aber die Beschreibung seines Kodes ist alleine noch keine hinreichende Darstellung des Symbolsystems.

Es sind abseits solcher symbolsysteminternen Wirkungen ähnliche Effekte auf übergeordneter Ebene beobachtbar, welche dafür Sorge tragen, dass auch die Wahl von Symbolsystemen immer mit einer nicht-konkreten konnotativen Kraft einhergeht, durch welche etwaige Synonymie zwischen Symbolsystemen unmöglich wird (den obigen Ausführungen folgend nicht aber *interkodale* Synonymie): Selbst wenn semantisch äquivalente Inhalte über verschiedene Kodes vermittelt werden, differiert m.E. die Wahrnehmung durch den menschlichen Rezipienten abseits der eigentlichen Zeichenbedeutungen und hat somit Einfluss auf die kommunikative Wirkung. Beispielsweise sind bei einer maschinellen (d.h. rein kode-gestützten) Übersetzung die Ausdrücke [*ich liebe dich*] und [*.. -.-. / -.-. ... -... / -... -.-.*]¹⁴⁸ semantisch gleichwertig: Sofern das Programm über die notwendigen Daten verfügt, um eine entsprechende Verknüpfung herstellen zu können, wird es eine konkrete inhaltliche Zuordnung treffen können – und nicht mehr als das, d.h. es behandelt die Ausdrücke als interkodale Synonyme. Im zwischenmenschlichen Gespräch ist die Wahl des Symbolsystems (und seines Kodes, ebenso wie die Wahl aller Zeichensysteme) allerdings auch bei allseitiger Kenntnis der Zuordnungskonventionen mit diversen Assoziationen behaftet: Eine Liebeserklärung im Morse-Code dürfte neben der konkret vermittelten Information je nach Empfänger und Kontext eine Reaktion irgendwo zwischen romantischer Emotionalität und verblüffter Verständnislosigkeit hervorrufen.

¹⁴⁷ Ich stütze mich bei dieser Annahme auf den Synonymie-Begriff von REHBOCK 2010: 693.

¹⁴⁸ Entspricht „ich liebe dich“ im Morse-Code. Eine Übersetzungshilfe für den Morsekode ist beispielsweise zu finden auf <http://morsecode.scphillips.com/translator.html> (letzter Zugriff: 01.06.17).

Teil des eigentlichen Kodes sind für mich also nur die konkreten, kontext-gelösten Zuordnungskonventionen und deren Anwendungsregeln, nicht aber deren mitschwingende Konnotationen und Assoziationsfelder. Inhaltliche Ungenauigkeiten (z.B. metaphorische Wirkungen, mögliche Assoziationen, Interpretationsspielräume, ästhetisierende Effekte) sind aus dieser Perspektive entweder Teil des dem Kode übergeordneten Symbol- bzw. Zeichensystems (bspw. der Sprache selbst), und/oder Teil des (kulturellen, kontextuellen, individuellen) Verwendungszusammenhangs und damit eine Konsequenz der in der Kommunikation verwendeten Kommunikationsmodi bzw. Gestaltungsmittel, vgl. KAPITEL 6.6. Das bedeutet, dass der Kode eines Zeichensystems zwar mit einem Lexikon erfasst und übersetzt werden kann, jedoch ein für zwischenmenschliche Kommunikation theoretisches Konzept bleibt, weil er in der *Anwendung* niemals isoliert von konnotativen, bzw. assoziativen Wirkungen auftreten kann. Darauf verweist schon HÖRMANN (1976), wenn er bezüglich der semantischen Sprachanalyse schreibt: „Man kann Sprache nur verstehen, wenn man mehr als Sprache versteht.“ (ebd.: 210). Auf meinen begrifflichen Kontext transferiert könnte man diese Aussage folgendermaßen übersetzen: *Man kann Sprache nur verstehen, wenn man mehr als den Sprachkode versteht.*

Mit dem Begriff des Kodes als Systeme konkreter, konventionalisierbarer Zuordnungen werden allerdings nicht nur Systeme konkreter Zuordnungen von Ausdruck und Inhalt erfasst (die man als *Kodes im engeren Sinne* bezeichnen kann), sondern auch offenere Zuordnungen (die dann als *Kodes im weiteren Sinne* bezeichnet werden können). Bspw. ist der pragmatische Gebrauch des Wortes „Hallo“ eindeutig einer Begrüßungsroutine zuzuordnen, obwohl der Ausdruck an sich keinen Referenten besitzt – er bedeutet nicht „Begrüßung“ und verweist auch nicht auf ein „Hallo“-Denotat in der Wirklichkeit.

Auch der Kode-Begriff, wie er in der qualitativen Datenanalyse verwendet wird, ist an den Begriff des Kodes i.w.S. anschließbar: Hier bezeichnet die Kodierung ein konkretes Annotations-, Markierungs- bzw. Zuordnungsverfahren von Phänomenen zu Phänomenkategorien (vgl. z.B. LAMPERT 2005: 520, PROMMER 2005: 405).

Es ist allerdings zentral für meinen Kode-Begriff, dass es sich stets um *gezielte* Zuordnungen handeln muss. (Hier etwas vereinfacht ausgedrückte) Zuordnungen wie „Lachen bedeutet Freude“ oder „Weinen bedeutet Trauer“ sind daher keine kodalen Zuordnungen, sondern benennen ein indexikalisches Verhältnis zwischen Ursache und Resultat.

Es ist eine besondere Herausforderung für die Multimodalitätsforschung, zwischen konkreten Codes und nicht-kodierten, aber für die Bedeutung und Auswertung der kommunizierten Information relevanten Anteilen von Ausdrücken zu unterscheiden. Bei dem Versuch solcher Unterscheidungen sollte der holistische Blick auf integrative semiotische Systeme m.E. weder in Richtung der konkreten, noch in Richtung der nicht-konkreten Inhalte zu sehr abschweifen. Was im gegenwärtigen Multimodalitätsdiskurs bevorzugt durch seine *Multimodalität* in den Aufmerksamkeitsfokus rückt, ist m.E. eigentlich gerade durch die *Integration* des Kodalen mit nicht strikt kodierten Kommunikationsmodi interessant. Obwohl die (Multi-)Kodalität in der Literatur i.d.R. als Teil der Multimodalität berücksichtigt wird, untergräbt diese Perspektive die semiotische Aufgabe und Tragfähigkeit der Codes und führt meines Erachtens außerdem dazu, dass bestimmte Formen des multimodalen Ausdrucks als Codes und Zeichensysteme missverstanden werden können, die (zumindest im Regelfall) eben keine konkrete Zeichenbedeutung besitzen (so z.B. im prominenten Ansatz der Grammatik des visuellen Designs nach KRESS/VAN LEEUWEN 1996, 2006, vgl. KAPITEL 6.2).

KURZDEFINITION „KODE“:

Als **Kodes** verstehe ich **Systeme gezielter, konkreter und konventionalisierbarer** Zuordnungen. Kodes können im Gegensatz zu Symbolsystemen abseits ihres Kontextes und ihrer kulturellen Prägungen ausgewertet werden. **Kodes im engeren Sinne** sind die Systeme von Zuordnungen von Ausdrücken zu konkreten Inhalten. **Kodes im weiteren Sinne** umfassen auch offenere Zuordnungen wie die von Ausdrücken zu konkreten pragmatischen Routinen.

Ich unterscheide außerdem zwischen **primären Kodes**, die Bezüge zu Informationen in der Welt und zum Gedankengut des Menschen herstellen, und **sekundären Kodes**, welche sich auf andere Kodes beziehen und sie dabei rekodieren. Dabei besitzen sie entweder ein eigenes Set an Anwendungs- oder Verknüpfungsregeln (autonome Kodes), oder die übernehmen das Regelsystem eines Primärkodes (heteronyme Kodes).

Resümee

KAPITEL 5 thematisierte einige wesentliche Begriffe der Medienlinguistik und der Multimodalitätstheorien, deren Klärung für die spätere Theoriearbeit und vor allem für die Analyse konkreter Kommunikationsdaten benötigt wird. In der Linguistik wird wiederholt auf ein terminologisches Instrumentarium zurückgegriffen, das insbesondere computerbasierte Kommunikation über die drei Kategorien *Multimodalität*, *Multimedialität* und *Multikodalität* beschreibt. Da diese Begriffe allerdings sowohl disziplinübergreifend, als auch disziplinintern inhomogen verwendet werden, muss zunächst eine voranalytische Begriffsklärung geleistet werden. Dazu wurden in diesem Kapitel die Begriffe *Medium* und *Kode* sowie ihre im wissenschaftlichen Diskurs häufig erwähnten begrifflichen Nachbarn *Kanal*, *Kommunikationsform* und *Kommunikat* aufgegriffen und mit Bezug auf gängige Definitionen vereindeutigt:

Medien wurden dabei als materielle Objekte oder Systeme zur Eingabe, Rezeption, Modifikation/Bearbeitung, Speicherung, oder Distribution von Informationen definiert. Dabei wurde zwischen den artifiziellen technologischen und den natürlichen biologischen Medien unterschieden. Die mediale Rahmung einer Kommunikationshandlung legt ihre Möglichkeitsräume fest und stattet sie mit einer schwer fassbaren Prägekraft aus, welche die mit ihr vermittelte Information beeinflusst.

Als **Kanal** wurde der *biologische* und *physikalische Zugang* zu einer Information definiert, welcher allerdings im Gegensatz zum Medium nicht notwendigerweise Materialität voraussetzt. Der Kanal besteht aus der *Sinnesmodalität* (der Art und Weise, wie eine Information in der Kommunikation wahrgenommen wird, z.B. optisch, akustisch, haptisch) und der *physikalische Kontakt* (dem physikalischen Zugang, z.B. Lichtwellen, Schallwellen, sonst. elektromagnetische Wellen).

Als **Kommunikationsformen** bezeichne ich *medial und kulturell geformte Praktiken der Kommunikation und deren typische Strukturen*. Abhängig von der medialen Rahmung stehen unterschiedliche Kommunikationsformen zur Verfügung. Klassische Kommunikationsformen sind bspw. der Brief, die E-Mail oder das Telefongespräch. Der Personal Computer ist in der Lage, alle bekannten Kommunikationsformen digital zu simulieren; er ist aber auch Ursprung eigener Kommunikationsformen wie dem Chat oder der Kommunikation durch dreidimensionale grafische Elemente.

Kommunikate sind im Gegensatz zu den Kommunikationsformen die konkreten *Produkte kommunikativer Handlungen*. Ich bezeichne damit sowohl das Gesamtprodukt, sofern ein solches identifizierbar ist, als auch die isoliert als Äußerungseinheit rezipierbaren Teilprodukte. Mit dem Begriff der Kommunikate lassen sich nicht alle Resultate der Kommunikation erfassen, weil

nicht jede Kommunikation zu produktförmigen Ergebnissen führt. Deswegen stehen Kommunikate begrifflich der fortlaufenden Kommunikation gegenüber, welche zwar Teilprodukte hervorbringen kann, aber auf übergeordneter Ebene nicht auf die Produktförmigkeit des Ausdrucks abzielt.

Kodes wurden schließlich als *Systeme gezielter, konkreter und konventionalisierbarer Zuordnungen* definiert, welche im Gegensatz zu Symbol- bzw. Zeichensystemen kontextgelöst ausgewertet werden können. Assoziationen der Kode-Nutzer oder im Gebrauch mitschwingende Konnotate sind daher nicht Teil eines Kodes.

Es wurde zwischen *Kodes im engeren Sinne* (die eine Zuordnung von einem konkreten Inhalt zu einem Ausdruck umfassen) und *Kodes im weiteren Sinne* (die auch offenere Zuordnungen umfassen können) unterschieden. Eine weitere Unterscheidung betrifft *primäre* und *sekundäre* Kodes: Primäre Kodes stellen einen Bezug zu Informationen in der Welt her, während sekundäre Kodes sich auf primäre Kodes beziehen und sie rekodieren. Dabei besitzen sie entweder ein eigenes Set an Anwendungs- und Verknüpfungsregeln (*autonome Kodes*), oder sie bedienen sich des Regelsystems eines Primärkodes (*heteronyme Kodes*).

Diese Begriffsgrundlagen sind die Basis für die in KAPITEL 6 ausführlich diskutierte Herleitung des für die Studie zentralen *Modusbegriffs*.

Als abschließende Zusammenfassung sollen die Begriffe nun noch einmal auf das spezifische Forschungsgenre *MMORPG* und den konkreten Forschungsgegenstand *World of Warcraft* angewendet werden:

Die MMORPG-Kommunikation ist *multimedial*, weil sie über das Medium 'Personal Computer' und den nach der obigen Definition schon für sich multimedialen menschlichen Körper vermittelt wird. Die beteiligten Medien lassen sich am besten in einem listenförmigen Überblick wiedergeben (vgl. Tabelle 5.1).

An der MMORPG-Kommunikation beteiligte technologische Medien:
<i>Eingabemedien</i> : Maus, Tastatur, Mikrophon
<i>Speichermedien</i> : lokale Festplatten, Internetserver
<i>Verarbeitungsmedien</i> : PC-Prozessoren, Grafikkarte, Motherboard, Arbeitsspeicher etc.
<i>Ausgabemedien</i> : Lautsprecher/Kopfhörer, Monitor
An der MMORPG-Kommunikation beteiligte biologische Medien:
„ <i>Eingabemedien</i> “ (hier eher: Rezeptions- bzw. Perzeptionsmedien): Augen und Ohren
<i>Speicher- und Verarbeitungsmedium</i> : Gehirn
<i>Ausgabemedien</i> : Hände, Sprechapparat

Tabelle 5.1: An der MMORPG-Kommunikation beteiligte Medien

Diese mediale Rahmung ermöglicht die Kommunikation über den visuell-optischen und den akustisch-auditiven Kanal und eröffnet damit den Zugang zu drei grundlegenden *Kommunikationsformen*: dem Chat, der Internettelefonie und der spielgrafikbasierten Kommunikation. Diese Kommunikationsformen besitzen jeweils Unterbereiche und ermöglichen Mischformen, die wiederum als eigenständige Kommunikationsformen gewertet werden können (vgl. dazu KAPITEL 7.3.1).

Konkrete *Kommunikate* sind in der fortlaufenden MMORPG-Kommunikation nur schwer zu isolieren. Zu den eindeutigeren Fällen gehören aber bspw. die in KAPITEL 8.1 vorgestellten *Angebots- und Suchbeiträge*, die in KAPITEL 7.3.1 vorgestellten *spielinternen Links* und die in KAPITEL 8.3 zur freiwilligen Rezeption zur Verfügung gestellten *RP-Flags* (vgl. auch KAPITEL 7.3.5). Die übergeordneten Kommunikationsprozesse, welche in KAPITEL 8.2 (Rollen-spielkommunikation) und KAPITEL 8.3 (Raidkommunikation) analysiert werden, sind dagegen als primär *fortlaufende Kommunikation* einzustufen.

Welche konkreten *Kodes* in der MMORPG-Kommunikation verwendet werden, ist von den jeweiligen Kommunikationskontexten und den damit verbundenen Kommunikationshandlungen abhängig. Natürlich greifen die Spieler fast permanent auf Sprachkodes zu, wobei nicht nur der Kode der deutschen Standardsprache verwendet wird, sondern insbesondere in der Chatkommunikation auch erhebliche sprachliche Rekodierungen zur Bildung eines spieler-sprachlichen Registers (d.h. eines weitgehend heteronomen Kodes i.e.S.) vorgenommen werden (vgl. KAPITEL 8.1). Auch die (weitgehend spontane) Bildung von Kodes (i.w.S.) ist in der MMORPG-Kommunikation üblich, bspw. durch die Zuordnung von Avatargruppen zu Markierungen auf der visuellen Fläche (vgl. KAPITEL 8.3).

6. Multimodalität: Begriffe und Modelle

Während um die Jahrtausendwende noch vornehmlich die Begriffe der (neuen) *Medien* und der *Multimedialität* die zentralen terminologischen Elemente bei der Beschreibung neuartiger und komplexer, meist aus technologischen Innovationen emergierender Kommunikationsformen waren, ist inzwischen (und seit Beginn der 2000er Jahre mit wachsender wissenschaftlicher Aufmerksamkeit) der Begriff der *Multimodalität* zum neuen „programmatischen Fahnenwort“ avanciert (vgl. STEINSEIFER 2011: 164). Die beiden begrifflichen Zugänge beziehen sich (je nach Mediendefinition) auf z.T. eng verwandte Phänomenbereiche, heben aber im Detail sehr unterschiedliche Aspekte hervor. Obwohl die Multimodalitätsforschung auf eine merklich kürzere Geschichte zurückblickt als die Medienlinguistik, gibt es inzwischen zahlreiche mehr oder weniger gefestigte Perspektiven auf den Gegenstandsbereich. Das führt allerdings auch zu begrifflichen Streuungen: Die Frage, *was* nun eigentlich ein *multimodaler Ausdruck* ist und was mit dem Begriff der *Multimodalität* erfasst wird und damit für die Multimodalitätsforschung interessant ist, wird mitunter sehr unterschiedlich beantwortet. Um trotzdem sinnvoll mit diesen Begriffen arbeiten zu können, muss hier also Klarheit geschaffen werden. Dazu wird nun zunächst ein allgemeinerer begrifflicher Zugang hergestellt, während in den KAPITELN 6.1 bis 6.5 tiefere Einblicke in einige prominente Perspektiven des Multimodalitätsdiskurses geliefert werden.

Zunächst einmal kursieren zwei grundlegend unterschiedliche Definitionen für *Modi* in Multimodalitätsforschung und Medienlinguistik: Sie werden entweder als „*zeichenhafte Bestandteile*“ der Kommunikation (STEINSEIFER 2011: 164, d.h. als semiotische Elemente)¹⁴⁹ definiert, oder als *Sinnesmodalitäten* (d.h. der sinnesbezogene Zugang zu einer Information, z.B. *auditiv* oder *visuell*),¹⁵⁰ vgl. HOLLY 2011: 159, HOLLY 2009: 2203, O’HALLORAN 2009:

¹⁴⁹ In Extremfällen wird der Modusbegriff einem solchen Ansatz folgend als quasi-Synonym zum Zeichensystem-Begriff verwendet, so bspw. in MICHEL 2015, der Multimodalität als „das Zusammenspiel der drei Zeichensysteme Sprache, Bild und Ton“ definiert (vgl. ebd.: 285). Dieser Zugang ist allerdings nicht sehr verbreitet, was womöglich darauf zurückzuführen ist, dass er auf einer *Reduktion* des Zeichensystem-Begriffes auf drei (semiotisch unterschiedliche) Systeme aufbaut, ohne durch diese Fokussierung einen terminologischen Vorteil (i.S. einer Klärifizierung oder randscharfen Differenzierung vom begrifflichen Umfeld) zu liefern.

¹⁵⁰ Zum Sinnesmodalitäten-Begriff siehe auch KAPITEL 5.2.

98¹⁵¹, MALAKA et al. 2009: 52, HENNING 2007: 19, HOLLY 2006: 135, WEIDENMANN 2002: 47, HABSCHIED 2000). STEINSEIFER zufolge hat sich letztere Perspektive, welche die „*Modalität* als Sinnesbezug“ in Abgrenzung zur „*Codalität* als semiotische[...] Struktur“¹⁵² versteht, nicht durchsetzen können (STEINSEIFER 2011: 170). Insbesondere in den elaborierten Multimodalitätstheorien (die auch die Grundlage für meine eigene Perspektive sind) wird i.d.R. von einem semiotischen Modusbegriff im weiteren Sinne ausgegangen, d.h. *Modi* (auch *Modes* oder *Modalitäten*¹⁵³) sind in irgendeiner Weise mit der Schaffung oder Änderung von Zeichen und/oder ihrer Bedeutung verbunden (vgl. ebd.). Diese Kommunikationselemente müssen nicht notwendigerweise sprachlicher Natur sein (vgl. auch JEWITT 2009: 1), sondern können neben sprachbegleitendem auch nichtsprachliche Anteile wie beispielsweise Bild- oder Tonmaterial umfassen. Die Frage, *was* ein Modus nun *konkret* sein kann und *wie* die durch ihn ausgelöste Bedeutungsbildung oder Bedeutungsveränderung vonstattengeht, wird im Detail aber auch in den elaborierten Multimodalitätstheorien unterschiedlich beantwortet.¹⁵⁴

¹⁵¹ Während sich die meisten Forschungsarbeiten hauptsächlich auf auditive und visuelle Zugänge konzentrieren (und entsprechend auch nur diese zentral in ihre Begriffsbildung einbeziehen), unterscheidet O'HALLORAN außerdem eine dritte Sinneskategorie der „somatic modalities“, unter der er den haptischen, den olfaktorischen und den gustatorischen Zugang erfasst, vgl. O'HALLORAN 2009)

¹⁵² Vgl. dazu auch STÖCKL 2004, welcher zwischen zentralen Zeichenmodalitäten mit konkreter Zeichenbedeutung und peripheren sowie Sub-Modalitäten mit einem nicht-konkreten Deutungspotenzial unterscheidet, die beide unter seinen Kode-Begriff fallen.

¹⁵³ Im deutschen Multimodalitätsdiskurs variiert die Begriffsbezeichnung weitgehend unreflektiert zwischen dem deutschen Wort (Modalität/Modalitäten), dem Latinismus (Modus/Modi) und gelegentlich dem Anglizismus (Mode/Modes). Ich werde mich im Folgenden der Übersichtlichkeit und Einheitlichkeit halber wertfrei auf die lateinische Entlehnung beschränken, es sei denn, der Begriff wird in einem zitierten Quelltext anders zugrunde gelegt (eine Ausnahme bildet der in KAPITEL 5.2 angesprochene Begriff der *Sinnesmodalitäten*, die dort bereits von den hier besprochenen Kommunikationsmodi begrifflich getrennt wurden).

¹⁵⁴ Einige Ansätze definieren den Modusbegriff nicht explizit, sondern setzen ein implizites Verständnis dessen, was ein Modus sein kann, durch die bloße Auflistung von Modi voraus. So z.B. KLEIN (2015), der für den Untersuchungsbereich des *Gesprächs* zwischen in *verbalen* (sprachlichen), *paraverbalen* (Intonation, Stimmqualität, Sprechgeschwindigkeit) und *nonverbalen* (Mimik, Blickrichtung/-kontakt, Gestik, Körperhaltung, Körperbewegung, Proxemik, Position im Raum, ggf. Outfit) Modi unterscheidet (vgl. KLEIN 2015: 248). Obwohl diese Kategorisierung zweifellos sinnvoll ist und auch mit allen unten vorgestellten elaborierten Ansätzen vereinbar ist, fehlt immer noch eine Klarifizierung, *was* einen Modus eigentlich genau ausmacht – besonders im Hinblick darauf, dass in diese Liste sowohl konkrete Zeichensysteme, als auch nicht-zeichenhafte Bestandteile der Kommunikation aufgenommen wurden.

Weitgehend einig ist man sich in der Multimodalitätsforschung über die Ubiquität der Multimodalität. Ob in Bezug auf spezifische textförmige Kommunikate (vgl. KRESS/VAN LEEUWEN 1998: 186), bei der Rezeption von Text-Bild-Kommunikaten (vgl. BUCHER 2011a: 114f, BUCHER 2012b: 54f) oder in der direkten face-to-face-Kommunikation (vgl. NORRIS 2004: 1, SCOLLON/SCOLLON 2009: 170) – es wird immer wieder die Omnipräsenz des Multimodalen diagnostiziert. Eine grundlegende Schlussfolgerung nach BUCHER lautet:

Wenn Multimodalität ein konstitutiver Aspekt aller Kommunikation ist, so sind die klassischen Fragen der Kommunikations- und Medienanalyse neu zu stellen: Die Frage nach der kommunikativen Sinnerzeugung und des kommunikativen Verstehens [sic!] sowie Fragen nach der Produktion und Rezeption von Kommunikation. (BUCHER 2012a: 55)

Die Beantwortung dieser in einem neuen Licht aufgeworfenen kommunikationstheoretischen Fragen ist eine zentrale Aufgabe der Multimodalitätsforschung. Hilfreiche Zusammenfassungen bedeutender Multimodalitätstheorien geben bspw. STEINSEIFER (2011: 164 und 169ff.), BUCHER/SCHUMACHER (2012), BUCHER (2011b: 128, 2010a: 46ff.), JEWITT (2009: 28ff., insb.: 36) und BATEMAN (2008: 38ff.). Dort werden unter anderem ein auf HALLIDAYS sprachtheoretischen Grundlagen fußender *systemisch-funktionaler* Ansatz (vgl. KAPITEL 6.1) und die auf dieser Basis von KRESS und VAN LEEUWEN begründeten *Social Semiotics* (vgl. KAPITEL 6.2), eine von NORRIS sowie von SCOLLON und SCOLLON vertretene *interaktionsbezogene Perspektive* (vgl. KAPITEL 6.3), JÄGERS auch als *kulturelle Semantik* bezeichnete *Transkriptionstheorie* (vgl. KAPITEL 6.4) sowie BUCHERS *handlungs- und rezeptionsorientierte Perspektive* (nach BUCHER 2011b auch: *pragmatisch-dynamisch*) (vgl. KAPITEL 6.5) unterschieden. Einige wesentliche Merkmale dieser Ansätze werden im Folgenden vorgestellt – mit dem ausdrücklichen Hinweis darauf, dass mit dieser Darstellung nicht das gesamte Feld der Multimodalitätsforschung abgedeckt werden kann. Abschließend positioniere ich mich auf der Grundlage der zuvor besprochenen Multimodalitätstheorien durch ein Plädoyer für einen offenen und mehrgliedrigen Modus-Begriff als *Gestaltungsmittel* oder *Form des Ausdrucks im pragmatischen Vollzug* und stütze diese Perspektive mit einem die multimodale Ausdrucksformung visualisierenden Kommunikationsmodell.

6.1 Die systemisch-funktionalen Multimodalitätstheorien

Aus sprachwissenschaftlicher Perspektive liegt der Versuch nahe, theoretische Erkenntnisse der engeren Linguistik auf die infrage stehenden nichtsprachlichen und sprachbegleitenden Anteile der Kommunikation (z.B. Bildmaterial, Musik und Ton) anzuwenden, um so einen Zugang zu schaffen, der sowohl sprachliche, als auch nichtsprachliche Modi deuten und erklären kann. Die von MICHAEL A. K. HALLIDAY begründete *systemisch-funktionale Linguistik* (SFL)¹⁵⁵ liefert hierfür eine vor allem im englischsprachigen Forschungsraum verbreitete Grundlage, bei der ein Sprachmodell auf nichtsprachliche Bereiche der Kommunikation ausgeweitet wird und damit die Basis für die *systemisch-funktionalen Multimodalitätstheorien* bildet (vgl. z.B. O'HALLORAN 1999: 317, KRESS/VAN LEEUWEN 2006: 42). Zu den Ausprägungsformen dieses Forschungszweigs gehören bspw. die (hier nicht ausführlich besprochene) *systemisch-funktionale multimodale Diskursanalyse* (auch MDA, bzw. SF-MDA, z.B. O'HALLORAN 2004, O'HALLORAN 2008, vgl. zusammenfassend auch JEWITT 2009: 31ff.), Ansätze zur *Transkription multimodaler Kommunikate* (z.B. BALDRY/THIBAUT 2006, BALDRY 2004) und die im folgenden Abschnitt beleuchteten *Social Semiotics*.

Zwei theoretische Grundpfeiler sind für die systemisch-funktionale Linguistik fundamental: Der erste Pfeiler ist die Theorie des stratifikatorischen (mehrschichtigen) Aufbaus der Sprache, welche aus Ausdrucksebene (*expression stratum*) und Inhaltsebene (*content stratum*) innerhalb eines kontextuellen Zusammenhanges besteht (vgl. HALLIDAY 1985/2004: 25).¹⁵⁶ Der zweite Pfeiler ist die Differenzierung dreier sprachlicher Metafunktionen. Namentlich sind das die *ideational function* (auch: „language as reflection“, d.h. die Sprache bezieht sich auf Dinge in der Welt und hat Einfluss darauf, wie die Beschaffenheit der Welt und die Erlebnisse in der Welt vom Sprachnutzer erfahren werden), die *interpersonal function* (auch: „language as action“, d.h. die Sprache ermöglicht und steuert die zwischenmenschliche Kommunikation) und die *textual function* (d.h. die Sprache ermöglicht Diskurse durch die Schaffung von Kohärenz, Kohäsion und Kontinuität) (vgl. ebd.: 29ff). Diese Grundlagen werden von den systemisch-funktionalen Multimodalitätstheorien

¹⁵⁵ Auch SFG für *systemic functional grammar* (systemisch-funktionale Grammatik), vgl. JEWITT 2009: 31.

¹⁵⁶ In weiterführenden systemisch-funktionalen Multimodalitätstheorien wird dieser noch einfache stratifikatorische Aufbau gelegentlich weiterentwickelt und auf die konkreten Forschungsinteressen angepasst. Bspw. gliedern KRESS / VAN LEEUWEN (2001/2010: 20) die Inhaltsebene in die Unterbereiche *Diskurs* und *Design* und die Ausdrucksebene in *Produktion* und *Distribution*.

auf nichtsprachliche Kommunikationsmodi (bzw. nicht rein-sprachliche multimodale Ausdrücke und Kommunikate) transferiert (vgl. z.B. LEMKE 1998: 91, LEMKE 2002: 300, KRESS/VAN LEEUWEN 2002: 346, KRESS/VAN LEEUWEN 2006: 15, 41ff., O'HALLORAN 2004, O'HALLORAN 2008, O'HALLORAN 2009: 100, KRESS 2009: 55, 59, BALDRY/THIBAUT 2006: 38ff, 80ff).¹⁵⁷ Dabei wird eine Anwendbarkeit dieser theoretischen Grundlagen auf *alle* semiotischen Ressourcen (also alle potenziellen Kommunikations- bzw. Interaktionsmodi wie etwa Farbe, Bilder, Ton und Musik) angestrebt (vgl. z.B. KRESS 2009: 59).¹⁵⁸

Ziele der systemisch-funktionalen Multimodalitätsansätze sind unter anderem das Verstehen und die Modellierung intrasemiotischer (d.h. einen Modus betreffende) und intersemiotischer (d.h. die Wechselwirkungen zwischen Modi betreffende) Funktionsweisen, die Analyse multimodaler Orchestrierungen, der ergänzende Anschluss an nicht-linguistische Forschungsfelder sowie die Entwicklung von „Grammatiken der Multimodalität“ (vgl. O'HALLORAN 2008: 445).¹⁵⁹

¹⁵⁷ Obwohl sich diese Benennung der Funktionen, insbesondere bei der Analyse von Kommunikaten, die als ‚multimodale Texte‘ im weiteren Sinne verstanden werden können, durchgesetzt zu haben scheint, gibt es auch alternative Terminologien, so etwa bei LEMKE, welcher die Funktionen allgemeiner als „presentational“, „orientational“ und „organizational“ bezeichnet (vgl. LEMKE 1998: 91, 93f und LEMKE 2002: 300, 302ff). O'HALLORAN differenziert im Anschluss an HALLIDAY vier Metafunktionen: *experiential*, *logical*, *interpersonal* und *textual meaning*, wobei das *experiential* und das *logical meaning* auch unter dem Punkt der *ideational meta-function* zusammengefasst werden können (vgl. O'HALLORAN 2004: 111 und 2009: 89).

¹⁵⁸ Bspw. entwickelten MARTINEC und SALWAY auf Basis von HALLIDAYS (1985/2004) Theorie der *Satzrelationen im Satzkomplex* die Theorie der sog. *logico-semantic relations* für das Zusammenwirken visueller Modi (Text und Bild) in einem multimodalen Konstrukt. Zu diesen gehört u.A. die *expansion* (Erweiterung) des einen Modus durch einen anderen Modus. Das kann entweder durch *elaboration* (Ausarbeitung, Konkretisierung), durch *extension* (Ergänzung, Erweiterung) oder durch *enhancement* („Situierung“, Übersetzung nach STEINSEIFER 2011: 182) geschehen (vgl. MARTINEC/SALWAY 2005: 349 ff.). Hinsichtlich einer rezeptionstheoretischen Kritik sind solche „global-semantischen Theorien“ (vgl. STEINSEIFER 2011: 182) angreifbar, weil sie ein Verständnis der einzelnen Elemente bereits voraussetzen, um ihr Zusammenwirken erklären zu können. Dieses Verständnis kann Rezeptionstheorien zufolge aber erst durch die sukzessive Interpretation, bzw. die reziproke Interaktion mit dem gesamten Kommunikat erzeugt werden (vgl. STEINSEIFER 2011: 182, BUCHER 2010: 129ff., s.u.).

¹⁵⁹ Insbesondere in den von der SFL geprägten Social Semiotics (s.u.) geht man davon aus, dass sich Grammatiken für alle modalen Komponenten eines Kommunikates erstellen lassen: „It is possible to work out detailed grammars for each and every

6.2 Die Social Semiotics und die „Grammar of Visual Design“

Unter dem Einfluss der systemisch-funktionalen Linguistik stehen die ebenfalls auf HALLIDAY (1978) zurückzuführenden *Social Semiotics*, zu deren prominentesten Vertretern GUNTHER KRESS und THEO VAN LEEUWEN gehören. Ihnen zufolge ist jegliche Modus- und Zeichennutzung, und damit einhergehend jegliche *Schaffung von Bedeutung*, abhängig vom soziokulturellen Kontext: Alle Kommunikationsteilnehmer haben ständigen Zugriff auf eine Auswahl in der Kommunikation einsetzbarer *semiotischer Ressourcen*¹⁶⁰, aus denen sie die jeweils für ihren konkreten Kontext geeigneten Anteile auswählen und in einen kulturell geprägten Akt der Zeichenproduktion (nach KRESS „the active making of signs in social (inter)actions“, (KRESS 2010: 54), auch „*modal fixing*“ genannt, vgl. KRESS 2009: 64) einbinden.

Das *aktive sign-making* ist ein zentrales Element dieses Ansatzes¹⁶¹: Klassische linguistische Zeichenbegriffe wie die nach DE SAUSSURE oder PEIRCE, in denen die Arbitrarität von zeichenhaftem Ausdruck zu Zeicheninhalt eine wesentliche Rolle spielt (und nur bestimmte Zeichentypen als motiviert gelten), werden von KRESS abgelehnt. Stattdessen geht er davon aus, dass jedes Zeichen durch seine besondere Eignung („*aptness*“, vgl. ebd.: 55, 62, 67) für den kommunikativen Einsatz motiviert ist. Ihm zufolge existieren im soziokulturellen Kontext zwar Anwendungsregularitäten (s.u.), die sich aber im ständigen Wandel befinden und damit keine einfache ‚Kopiervorlage‘ für die Zeichennutzung bilden (vgl. ebd.: 66). Im Einsatz wird das Zeichen daher seines Erachtens, unter Einfluss nicht nur kultureller, sondern auch individueller Faktoren, jeweils neu *geschaffen*.¹⁶²

semiotic mode, detailed accounts of what can be ‚said‘ with that mode and how, using for each of the grammars as much as possible (as much as the materiality of the mode makes that plausible) the same approach and the same terminology.” (vgl. KRESS/VAN LEEUWEN 2001/2010: 3) Beispiele für entsprechende Ansätze finden sich z.B. in KRESS/VAN LEEUWEN 1996, 2006 für visuelle Kommunikate und in KRESS/VAN LEEUWEN 2002 als Nachtrag zu KRESS/VAN LEEUWEN 1996, wo *Farbe* als semiotischer Modus thematisiert wird.

¹⁶⁰ Gemeint sind damit „resource[s] for making meaning“ (HALLIDAY 1978: 192), bzw. genauer „resources that people draw on and configure in specific moments and places to represent events and relations.“ (JEWITT 2009: 2). KRESS definiert semiotische Ressourcen enger im Sinne von flexiblen semiotischen Basiselementen, die im soziokulturellen Prozess der kommunikationsbegleitenden Zeichenbildung benötigt werden (vgl. z.B. KRESS 2010: 7f).

¹⁶¹ Vgl. dazu auch KRESS/VAN LEEUWEN 2001/2010: 58f und KRESS 2002: 346.

¹⁶² Für Beispiele siehe KRESS 2010: 66ff.

Ähnlich offen wird auch der Grammatik-Begriff in den Social Semiotics gehalten. Die Grammatik eines Modus soll dessen Funktionsweise zwar möglichst umfassend erklären können, ist dabei aber nicht als striktes Regelwerk, sondern als Set von „relative regularit[ies] of a semiotic resource“ (ebd.: 7) zu verstehen.

Auch der Modusbegriff ist weit gefasst und wird, wie sich bereits in den vorangehenden Definitionen andeutet, definitorisch eng an den Zeichenbegriff angelehnt: „Modes are semiotic resources which allow the simultaneous realization of discourses and types of (inter)action.“ (KRESS/VAN LEEUWEN 2001/2010: 21). KRESS konstatiert, dass potenziell alles Ausdrückbare semiotisch relevant und damit am „sign-making“ beteiligt sein kann, sofern es die Kommunikationsgemeinschaft als für die Kommunikation angemessen ansieht: „[s]ocially, a mode is what a community takes to be a mode [...]“ (KRESS 2009: 58f).

Den Spielraum der möglichen Bedeutungen von semiotischen Ressourcen bezeichnen er und VAN LEEUWEN als ihr „*meaning potential*“ (vgl. z.B. KRESS/VAN LEEUWEN 2001/2010: 22, 58f). Zum „*semiotic mode*“, mit dem dann auch tatsächlich Bedeutungen ausgedrückt werden können, wird eine Ressource aber erst dann, wenn sie im kommunikativen Einsatz die o.g. Metafunktionen nach HALLIDAY (ideational, interpersonal, textual) erfüllen (vgl. z.B. KRESS 2009: 59 und KRESS/VAN LEEUWEN 2002: 346, weitere Beispiele für die Umsetzung des Ansatzes finden sich in KRESS/VAN LEEUWEN 1996, 1998, 2006).

Obwohl sich KRESS und VAN LEEUWEN mit diesem Ansatz hauptsächlich auf die Analyse nichtsprachlicher visueller Modi konzentrieren, ist diese Eingrenzung theorieseitig nicht gegeben, wie sich bspw. auch bei der exemplarischen Betrachtung von Prosodie und stimmlichen Qualitäten zeigt (vgl. KRESS/VAN LEEUWEN 2001/2010: 81ff., VAN LEEUWEN 2009). Eine auf diesem theoretischen Nährboden entwickelte Leitfrage ist dann die nach dem semiotischen Potenzial der nichtsprachlichen, bzw. sprachbegleitenden Modi, welche KRESS zufolge die Sprache nicht nur ergänzen, sondern sogar ihre zentrale Stellung in der zwischenmenschlichen Kommunikation infrage stellen könnten:

The introduction of the concepts of mode and multimodality produces a challenge to hitherto settled notions of language. After all, if all modes are used to make meaning, it poses the question whether they are merely a kind of duplication of meanings already made in speech or writing – maybe as ‘illustration’ or ‘ornamentation’ – or whether they are distinct, ‘full’ meanings. If the latter, then language has to be seen in a new light: no longer as dominant and central, as fully capable of expressing all meanings, but as one means among others for making meaning, each of them specific. It is the route taken in social semiotic

approaches to multimodal representation. (KRESS 2009: 54, vgl. aber auch: KRESS 1998: 55)

Betont wird hierbei nicht nur die mögliche semiotische Reichweite einzelner nichtsprachlicher und sprachbegleitender Modi, sondern auch die Bedeutsamkeit ihres Einsatzes in *multimodalen* Kontexten. Als „multimodal“ bezeichnen KRESS und VAN LEEUWEN die Kombination und Integration mehrerer semiotischer Modi, wodurch diese sich beispielsweise durch Rekurrenz gegenseitig verstärken können („say the same thing in different ways“, KRESS/VAN LEEUWEN 2001/2010: 20¹⁶³), sich ergänzen oder in eine hierarchische Struktur eingegliedert werden (vgl. ebd., vgl. auch BUCHER 2011b: 132, 2007: 53). Damit kommt als weiterer zentraler Begriff der Social Semiotics das *Design* ins Spiel, mit dem „die soziale Semiotik eine übergeordnete Klammer entdeckt [hat], mittels der sich intersemiotische Relationen beschreiben lassen“ (BUCHER 2010a: 3), und welcher auch von anderen Multimodalitätstheorien übernommen wurde. KRESS und VAN LEEUWEN fassen zusammen:

Designs [...] use [semiotic] resources, combining semiotic modes, and selecting from the options which they make available according to the interests of a particular communication situation. (KRESS/VAN LEEUWEN 2001/2010: 22)

Mit dem Design ist also die formale Konzeption gemeint, in der semiotische Modi in einem multimodalen Diskurs eingesetzt und kombiniert werden (vgl. ebd.: 21). Bezüglich visueller Kommunikate (z.B. Zeitschriftenseiten, Poster, Webseiten) unterscheiden KRESS und VAN LEEUWEN drei zentrale Kennzeichnungssysteme (*signifying Systems*) des Designs (dort auch: der Komposition oder des Layouts):

- (1) *Information value* (Informationsgehalt): Die Platzierung von Elementen in einer visuellen Fläche stattet sie mit Informationswerten aus, die abhängig von der jeweiligen visuellen Zone sind, in der sie sich befinden (s.u.).
- (2) *Salience* (Salienz, Wahrnehmbarkeit, Auffälligkeit)¹⁶⁴: Die Elemente eines Kommunikates ziehen die Aufmerksamkeit des Rezipienten mit unterschiedlicher Intensität auf sich. In visuellen Angeboten ist das z.B. abhängig von der Platzierung im Vorder- oder Hintergrund, der relativen Größe des Elementes, der Einfärbung und/oder dem Kontrast.

¹⁶³ Hiermit beschreiben Kress und van Leeuwen allerdings nicht eine Synonymie zwischen Zeichensystemen (vgl. auch Abschnitt „Kodes, Symbol- und Zeichensysteme“) sondern semantisch nicht äquivalente Ausdrucksvarianten, was sich deutlich daran zeigt, wie unterschiedlich ihnen zufolge bspw. geschriebenes und Bildmaterial ausgelegt werden.

¹⁶⁴ Gelegentlich auch unter dem Begriff *emphasis* (Betonung) erfasst, vgl. z.B. LEMKE 1998: 95.

- (3) *Framing* (Rahmung): „Framing devices“, d.h. rahmenschaftende Mittel, die signalisieren, welche visuellen Elemente in irgendeiner Weise zusammengehören und welche nicht, werden zur Generierung nonverbaler visueller Kohäsion verwendet. Solche Mittel können beispielsweise Randlinien, weiße Flächen zwischen Elementen oder die relative Nähe von Elementen zueinander sein. (vgl. KRESS/VAN LEEUWEN 2006: 176f und KRESS/VAN LEEUWEN 1998: 188ff, KRESS 2009: 64ff, siehe auch BUCHER 2011b: 133 und BUCHER 2007: 62)

Der *Information value* ist eines der konzeptionellen Aushängeschilder der in der Multimodalitätsforschung weithin bekannten *Grammar of Visual Design* (KRESS/VAN LEEUWEN, erstmals 1996). Diese stellt mehrere prototypische Layoutkompositionen (bzw. visuelle ‚Karten‘) vor, welche den Einfluss der Positionierung von Bildelementen auf ihren Informationsgehalt erklären sollen. Eines der häufigsten (und daher hier zentral thematisierten) Layouts in visuellen Kommunikaten ist KRESS/VAN LEEUWEN zufolge das *Triptychon*. Hier wird zwischen dem Bildzentrum (*Centre*) und den Randbereichen (*Margins*) unterschieden, wobei die Randbereiche in vier gleichgroßen Feldern matrixartig (links, rechts; oben, unten) um das Zentrum angeordnet sind. Die Positionierung von Elementen auf der visuellen Oberfläche hat KRESS und VAN LEEUWEN zufolge Einfluss auf ihre Bedeutung:

Our work assumes that the placement of elements in a layout endows these elements with specific information values that are attached to the various zones of the visual space. A given element does not have the same value and meaning when it's placed on the right or on the left, in the upper or in the lower section of the page, in the centre or in the margins. Each of these zones accords specific values to the elements placed within it. (KRESS/VAN LEEUWEN 1998: 188)

Von dieser Annahme ausgehend wird visuellen Elementen dann auf der linken Seite die Bedeutung „*given*“ und denen auf der rechten Seite die Bedeutung „*new*“ zugeordnet (vgl. ebd.: 189). Gleichzeitig wird den Elementen im oberen Bildbereich der Wert „*ideal*“ und den Elementen im unteren Bereich der Wert „*real*“ zugeteilt (vgl. ebd.: 193, vgl. Abbildung 6.2.1).¹⁶⁵ KRESS und VAN LEEUWEN gehen davon aus, dass solche Designs, bzw. Layoutkompositionen¹⁶⁶ jeweils typisch für die sie nutzenden Kulturen sind (vgl. KRESS 2009: 62ff, für

¹⁶⁵ Das Zentrum eines visuellen Kommunikates muss KRESS und VAN LEEUWEN zufolge nicht notwendigerweise gefüllt sein: „[E]ven when the centre is empty, it continues to exist *in absentia*, as the invisible (denied) pivot around which everything else turns, the place of the ‚divine ruler‘.“ (KRESS/VAN LEEUWEN 1998: 198)

¹⁶⁶ Für weitere Layout-Modelle siehe KRESS/VAN LEEUWEN 1996: 223f und BATEMAN 2008: 45, für eine Zusammenfassung des Frameworks siehe KRESS/VAN LEEUWEN: 1998: 209f, und 2006: 208f.

weitere Erläuterungen und Beispiele vgl. v.A. KRESS/VAN LEEUWEN 2006: 175ff.).

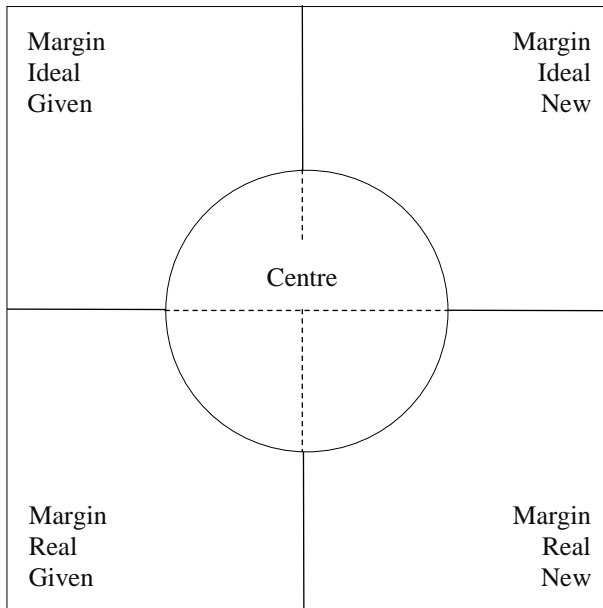


Abbildung 6.2.1: „Die Dimensionen des visuellen Raumes“ (1:1-Nachbau; Original: „The dimensions of visual space“, vgl. KRESS/VAN LEEUWEN 2006: 197, KRESS/VAN LEEUWEN 1998: 198)

An dieser Stelle wird Kritik an dem Ansatz von KRESS und VAN LEEUWEN laut. Es lässt sich empirisch belegen, dass ein solcher allgemeiner semiotischer Zusammenhang zwischen visueller Positionierung und inhaltlicher Bedeutung nicht besteht (vgl. STEINSEIFER 2011, BATEMAN 2008: 45).¹⁶⁷ Vor allem BUCHER kritisiert das Modell mehrfach als normative Zeichentheorie, die „allen Elementen der Kommunikation feste Bedeutungen zuweisen muss, für die diese Elemente dann stehen.“ (BUCHER 2011b: 134).¹⁶⁸ Der kontextsensible, handlungstheoretische und rezeptionsorientierte Zugang bliebe damit verschlossen (vgl. ebd.).¹⁶⁹ Dieser Kritikpunkt darf m.E. nicht ignoriert werden:

¹⁶⁷ Beispielsweise ließe sich ein Kommunikat ganz gezielt mit einem unbekannten Bildelement, quasi als zu lösendes Rätsel oder Überraschungselement auf der linken Seite einleiten, welches dann mit bekannten Strukturen auf der rechten Seite aufgelöst wird.

¹⁶⁸ Dem ist allerdings entgegenzusetzen, dass Zeichen im Sinne der Social Semiotics gerade *keine* festgelegte Bedeutung tragen, weil sie für jede Kommunikationssituation neu geschaffen werden.

¹⁶⁹ Für eine ausführliche Kritik vgl. auch BATEMAN 2008: 40ff.

Zwar lassen sich die Informationswerte der Positionierungen in eine große Bandbreite visuellen Materials hineininterpretieren, das liegt allerdings in erster Linie an der Offenheit der zugeordneten Kategorien. Das Modell vereinheitlicht m.E. nicht die genuine Konzeption und semiotische Funktionalität visueller Kommunikate, sondern presst sie lediglich in ein vorgefertigtes Interpretationsmuster, das sich mit seinem offenen Modus-, Zeichen- und Grammatikbegriff zwar rechtfertigen lässt, aber kein valides oder reliables Analyseinstrument bietet: *Was* in einem visuellen Kommunikat *gegeben, neu, ideal* oder *real* ist, wird jeweils interpretativ neu bestimmt. Lässt sich keine solche Interpretation leisten, wird einfach eine Variation des Modells herangezogen.

Die Kritik muss allerdings trotzdem mit Vorsicht angebracht werden: Zwar ist m.E. fraglos davon auszugehen, dass die Positionierung im visuellen Layout nicht mit einer *allgemeingültigen* Bedeutung behaftet ist, allerdings setzen KRESS und VAN LEEUWEN auch die Prämisse der kulturellen Dependenz voraus (vgl. z.B. KRESS 1998: 57), wodurch Allgemeingültigkeit bereits außer Frage steht und einige Relativierungen möglich werden: Wenn man eine Kultur nicht holistisch betrachtet (KRESS und VAN LEEUWEN konzentrieren sich auf westliche Kulturen), sondern in hinreichend kleine Teilgruppen unterteilt, in denen sich bspw. aus dem soziokulturellen Usus konkrete Stilrichtungen entwickeln können¹⁷⁰, und wenn man außerdem keine generelle Gültigkeit der zugeordneten Bedeutung prädiiziert (bspw. durch die Miteinbeziehung bewusster Stil- bzw. Konventionsbrüche), mag es durchaus Anwendungsbereiche geben, in denen sich aus dem Usus ein Duktus für visuelle Gestaltung implizit oder explizit, bewusst oder unbewusst entwickelt, mit welchem vergleichbare Bedeutungszuordnungen vermittelt werden können – Konventionen entstehen aus dem Gebrauch, und Systematisierungen wie die Grammatik des visuellen Designs wollen den typischen Gebrauch zunächst deskriptiv und analytisch fassbar machen und nicht präskriptiv fixieren.¹⁷¹

¹⁷⁰ Gemeint sind beispielsweise spezifische Vertreter einer künstlerischen Bewegung, aber auch Redaktionen, Verlage oder Webdesigner zu jeweils bestimmten Kommunikationsbereichen mit bestimmten kommunikativen Absichten. Wie sehr allerdings der Blick auf einzelne Gruppen von Kommunikationsteilnehmern verengt werden muss, um solche Konventionen im Rahmen einer Systematisierung feststellen zu können, und wie stabil solche Konventionen anschließend sind, bleibt eine Frage, die viel Raum für entsprechende empirische Studien bietet.

¹⁷¹ Beispielsweise nehmen KRESS und VAN LEEUWEN an, dass sich die standardmäßige Zuordnung des Gegebenen auf der linken und des Neuen auf der rechten Seite in den westlichen Kulturen durch die Konvention der Textausrichtung, bzw. der Schreib- und Leserichtung ergeben haben (vgl. KRESS/VAN LEEUWEN 2006: 181), womit diese Zuordnung nicht etwa willkürlich vorgenommen, sondern durch Schreibkonventionen begründet wird.

Problematisch bleibt m.E. aber dennoch die zu weit angesetzte Reichweite einer solchen Grammatik, bzw. die unzureichende Darstellung und Eingrenzung der damit beschriebenen kulturellen Kontexte. Was aber mit der *Grammar of Visual Design* trotzdem deutlich herausgearbeitet wird, ist die Bedeutsamkeit kontinuierlicher soziokultureller Einflüsse auf die Bedeutung von Zeichen. Auch ist die Arbeit ein wertvolles Experiment zur Frage nach der Bildung neuer Zeichen im multimodalen Kontext und zur Funktionsweise von nichtsprachlichen oder sprachbegleitenden Modi in Abgrenzung zum sprachlichen Zeichen. Sie liefert zahlreiche Hinweise darauf, dass mehr in die Verstehensprozesse miteinfließt, als nur der sprachliche Kode: Jede semiotische Ressource besitzt KRESS und VAN LEEUWEN zufolge kulturbedingte Prägnanzen, die in ihrem kommunikativen Einsatz mitschwingen. Sie haben außerdem einen materiellen Angebotscharakter (*affordances*¹⁷², vgl. KAPITEL 6.6.4), der sie für bestimmte Ausdrücke kontextuell geeigneter oder ungeeigneter macht, als andere semiotische Ressourcen (vgl. dazu KRESS/VAN LEEUWEN 2010: 56ff). BUCHERS Kritik muss damit konkretisiert werden: Die Theorie erfasst nicht in gleicher Weise wie BUCHERS Ansatz (vgl. KAPITEL 6.5) den konkreten *rezeptionsorientierten* Handlungs- und Interaktionskontext, sehr wohl aber die wichtigen soziokulturellen, kulturhistorischen und pragmatischen Kontexte, welche das Material für konkrete Handlungssituationen erst zur Verfügung stellen. Sie sind es auch, die für den *sign-maker* (KRESS 2010: 54ff) aus Produzentensicht essenziell sind, um das *meaning-potential* semiotischer Ressourcen zu konkreten Bedeutungen zu verengen (vgl. dazu auch VAN LEEUWEN 2009: 70, siehe auch JEWITT 2009: 30f).

Einen weiteren Hinweis darauf, dass die Positionierung von Elementen im visuellen Raum zwar i.d.R. keine konkrete Zeichenbedeutung verleiht, aber trotzdem Einfluss auf die vom Rezipienten verstandene Bedeutung haben mag, gibt BATEMANS Verweis auf in der Psychologie empirisch belegte Zusammenhänge zwischen der Wahrnehmung von Bildelementen und deren Position im Raum – ein Phänomen, das zweifellos ebenfalls kulturelle Unterschiede kennt. Demzufolge wird bspw. im englischsprachigen Raum das Wort *happy* in der

¹⁷² Beim *affordance*-Begriff (hier auch: Affordanzen) geht auf GIBSON 1977 und 1986 zurück und bezeichnet Kress zufolge „the potentials and limitations of material drawn into semiosis as mode“ (KRESS 2009: 58). Kress arbeitet heraus, dass diese Affordanzen für alle semiotischen Modi unterschiedlich ausfallen können (ebd.: 64) und stützt diese Annahme u.A. durch den Vergleich von sprachlichen und farbspezifischen Affordanzen (vgl. KRESS/VAN LEEUWEN 2001/2010: 232f und KRESS 2002: 355). Siehe zum Affordanzen-Begriff auch KAPITEL 6.5.4.

oberen Bildhälfte schneller rezipiert, während das Wort *sad* im unteren Bildbereich schneller wahrgenommen wird (vgl. BATEMAN 2008: 51).¹⁷³ Solche Phänomene haben keine konkrete Symbolbedeutung – sie sind nicht kodifiziert –, aber sie ermöglichen Rückschlüsse auf unterschiedliche soziokulturell und individuell geprägte Konventionen bezüglich Lesegewohnheiten, Muster-, Stereotypen- und Metapherdenken und ermöglichen so Interpretationsspielräume, aus denen sich dann für Kunst und Design Gestaltungstypologien abgeleitet lassen könnten.

Während das Konzept des *information value* offensichtlichen Diskussionsbedarf aufwirft, präsentieren sich die Konzepte von *Salience* und *Framing* als basale Modusfunktionen nicht nur als vergleichsweise unproblematisch, sondern sie lassen sich auch auf andere – nicht-visuelle – Modi übertragen, z.B. auf Prosodie und Musik (wobei natürlich stets zu prüfen bleibt, wie weit die Begriffe in solchen Kontexten tragfähig sind). Orchesterale Musik als Kommunikationsform¹⁷⁴ bspw. lebt davon, dass einerseits ein – meist harmonisches – musikalisches Gesamtbild entsteht, also gewissermaßen eine musikalische Grundierung, durch die dann andererseits saliente Ausbrecher, beispielsweise durch Solisten oder einzelne Stimmen mit variierendem Leitmotiv, durch Tonhöhen- oder Lautstärkenänderungen, durch rhythmische Wechsel etc., besonders in den Vordergrund treten können. Während dem Zuhörer immer ein holistischer Eindruck der Musik vermittelt wird, kann er sich nicht auf alle Stimmen gleichzeitig fokussieren. Die gezielte saliente Hervorhebung von Teilen des Musikstückes ist daher ein wesentliches Element der Rezipientensteuerung in der Musik.

Die Rahmung kann durch ganz ähnliche Mittel geschehen: Durch Pausen, Wiederholungen, Übertragungen eines Leitmotivs von einer Stimme in eine andere, Tonartenwechsel etc. werden musikalische Rahmungen, d.h. Zugehörigkeiten und Abgrenzungen ausgedrückt, was sie dementsprechend zu musikalischen Strukturierungsmitteln macht. Solche Adaptionen sind – ähnlich wie bei den HALLIDAYSCHEN Metafunktionen der Sprache – auch für andere multimodale Kommunikate möglich; der daraus gewonnene analytische Nutzen müsste aber am jeweiligen Kommunikat empirisch geprüft werden. Erst dann

¹⁷³ Hierbei muss vermutlich von einer relativ begrenzten visuellen Fläche die Rede sein, denn eine solche Beobachtung lässt sich nur dann vornehmen, wenn der Rezipient die Chance hat, das komplette visuelle Angebot gleichzeitig zu erfassen.

¹⁷⁴ Ich gehe davon aus, dass es sich bei ausgeübter Musik immer um (häufig nicht-sprachliche) Kommunikationsformen und deren Kommunikate handelt. Selbst, wenn damit keine konkreten Zeichenbedeutungen vermittelt werden, ist sie, wie alle künstlerischen Darstellungen, eine Form der meist emotionalen Exteriorisierung, die in aller Regel zur Interpretation durch mindestens einen Rezipienten (nämlich den Musizierenden selbst in einer Art „musikalischem Selbstgespräch“) freigegeben wird.

kann auch mit Sicherheit gesagt werden, wie weit die Rahmen-Metapher tatsächlich in diesen Kontexten trägt.

6.3 Die Multimodal Interaction Analysis

Die *Multimodal Interaction Analysis*, die an dieser Stelle nur durch die Nennung einiger wesentlicher Argumente wiedergegeben werden kann, geht vor allem auf SIGRID NORRIS (2004) und RON und SUZANNE SCOLLON (2003) zurück (vgl. aber auch JEWITT 2009: 23) und gilt als theoretischer Seitenzweig der sog. *Mediated Discourse Analysis* (vgl. NORRIS 2009: 80)¹⁷⁵. Sie setzt im Gegensatz dazu aber einen Schwerpunkt auf den Aspekt der Multimodalität; die Sprache steht dabei, ähnlich der Position von KRESS und VAN LEEUWEN (s.o.), nicht notwendigerweise im Mittelpunkt der Kommunikation (vgl. NORRIS 2004: 2).

Wie für die Social Semiotics auch sind für die Multimodal Interaction Analysis soziokulturelle Aspekte von Interesse – etwa sozial geformte Interaktionspraktiken und die Beziehung der Akteure zueinander (vgl. z.B. JONES 2009, v.a. 115f.). Im Unterschied dazu stehen bei ihr aber nicht die multimodalen Kommunikationssysteme im Mittelpunkt, sondern die zwischenmenschliche multimodale Interaktion (vgl. NORRIS 2009: 80, vgl. auch SCOLLON/SCOLLON 2009: 178) sowie die Interaktion zwischen menschlichen Akteuren und multimodalen Kommunikaten (vgl. JONES 2009: 114).¹⁷⁶

Obwohl im Vergleich zu o.g. systemisch-funktionalen Ansätzen ein Wechsel der Perspektiven von der multimodalen Repräsentation und *Kommunikation* auf die multimodale *Interaktion* stattfindet, besteht nach NORRIS eine grundlegende terminologische Überschneidung:

Communicating *is* interaction if one person conveys a message and another person perceives it. The modes utilized for interacting do not create a communicative moment as an interaction, but rather the process of doing something to or for or with people allows us to understand a communicative moment as an interaction (NORRIS 2004: 149)

An erster Stelle des Interesses stehen daher der soziale Akteur (*social actor*, vgl. NORRIS 2009: 80) und seine multimodalen Kommunikationshandlungen (vgl. NORRIS 2004: 149, JEWITT 2009: 33). Weil NORRIS zufolge Interaktion

¹⁷⁵ Zur Mediated Discourse Analysis vgl. RODNEY/NORRIS (2006), SCOLLON/SCOLLON (2004), SCOLLON (2001).

¹⁷⁶ Mit diesem Ansatz deckt sie sich zumindest zu Teilen mit der Theorie des multimodalen Handelns nach Bucher (vgl. z.B. BUCHER 2010, 2011, s.u.).

immer in einem spezifischen Interaktionskontext stattfindet, können die Aktionen, die in ihre eingesetzten Modi und die Zeichennutzer ihr zufolge auch nicht isoliert betrachtet werden, sondern nur in ihrem kontextuellen Zusammenhang (vgl. NORRIS 2009: 80, JEWITT 2009: 34). Diese Kontextgebundenheit gilt auch bei der Interaktion mit multimodalen Kommunikaten, bzw. multimodalen Angeboten als essenziell (vgl. JONES 2009: 115¹⁷⁷): Abhängig davon, wie ein multimodales Kommunikat (z.B. eine Webseite oder eine Zeitung) kontextuell in die Situation eingebettet ist (bspw. zur gemeinsamen oder privaten Rezeption), wird es mitunter als völlig unterschiedliches Interaktionsinstrument wahrgenommen – was JONES auch als Phänomen der „embeddedness“ bezeichnet (vgl. ebd.).

Die vom sozialen Akteur ausgegebenen Informationen können nun sowohl intentional, als auch unintentional übermittelt werden. NORRIS betont, dass zwar ein großer Teil kommunikativer Aktionen unbewusst und unintentional vollzogen wird, aber dass diese trotzdem nicht von sekundärer Relevanz für die Interaktion sein müssen (vgl. NORRIS 2009: 79). Trotz dieser Hervorhebung des Unbewussten werden in der Multimodal Interaction Analysis ausschließlich die exteriorisierten Verhaltensweisen in die Analyse miteinbezogen. Die kognitiven Prozesse der Akteure werden daher nur auf ihre Resultate hin überprüft, nicht auf ihre Ursache oder ihre Reflektiertheit, denn:

In an interactional multimodal analysis, we are not much concerned with the perceptions, thoughts, and feelings that people are experiencing, but we are concerned with the perceptions, thoughts, and feelings that people are expressing (NORRIS 2004: 3). [...]

Consequently, when analyzing human interaction, we are concerned with only two aspects of the phenomenal concept of mind:

- 1 with the expressions of perceptions, thoughts, and feelings; and
- 2 with the different attention/awareness levels. (ebd.: 5)

Auf dieser Grundlage entwickelt NORRIS ein Framework zur Analyse multimodaler Interaktion, wobei sie bereits einleitend feststellt: „All interactions are multimodal“ (NORRIS 2004: 1, vgl. auch NORRIS 2013: 155 und SCOLLON/SCOLLON 2009: 170). Im Zentrum der Interaktionstheorie stehen die „mediated actions“, d.h. alle Aktionen innerhalb einer Interaktion (vgl. NORRIS

¹⁷⁷ JONES spricht bei der Analyse primärer visueller Angebote von „sites of display“ (in etwa: Darstellungsorte, bzw. Darstellungsinstanzen), vgl. ebd.; der Angebotsbegriff wurde für den vorliegenden Text aus dem Bereich der interaktionsähnlichen rezeptionsseitigen Analyse produktförmiger multimodaler Kommunikate entnommen (vgl. z.B. BUCHER 2011a, 2011b).

2004: 13)¹⁷⁸ und die „communicative modes“, die NORRIS zufolge als heuristische Einheit in Abhängigkeit vom Analyseinteresse variabel definiert werden können und nicht nur Kommunikationselemente eines multimodalen Kommunikates im obigen Sinne einschließen (so v.A. das Layout und die ihm zugehörigen Modi), sondern auch die unmittelbare Interaktionsumgebung der Akteure (z.B. Häuser, Möblierung, Straßen etc., vgl. NORRIS 2004.: 11). V.a. in ihren späteren Arbeiten konkretisiert NORRIS ihre Modusdefinition und bezeichnet sie als *Systeme medienvermittelter Aktionen, die nach spezifischen Regularitäten funktionieren* („system of mediated action with regularities“, NORRIS 2013: 156, bzw. „systems of representation or semiotic systems with rules and regularities attached to them“, NORRIS 2009: 79).

Zentral ist für die multimodale Interaktionsanalyse außerdem die Unterteilung der o.g. *mediated actions* in *higher-level actions* und *lower-level actions* (vgl. z.B. NORRIS 2013: 156, 2009: 78 und 2004: 11), wobei *higher-level actions* komplexere (und daher auch die kognitive Leistungsfähigkeit beanspruchende) Aktionen sind, welche aus Verkettungen von weniger komplexen Aktionen zusammengesetzt werden (vgl. NORRIS 2009: 81f und NORRIS 2004: 11). *Lower-level actions* werden dagegen als kleinste interaktionsbezogene Bedeutungseinheiten definiert (vgl. NORRIS 2004: 11). Für NORRIS sind das bspw. Intonationseinheiten (*intonation units*) wie „good morning“, vgl. ebd.: 13.

Higher-level actions können auch in andere higher-level actions eingebettet sein: Eine Konversation (higher-level action 1) kann beispielsweise Teil der Interaktion beim familiären Abendbrot (higher-level action 2) sein.¹⁷⁹ Einen dritten Aktionstypen bilden die sog. *frozen actions*, welche quasi als Interaktionsspur, bzw. als Abdruck in Objekten in der Welt erhalten bleiben, die bei der Aktion der Erstellung und Bearbeitung dieser Objekte entstanden sind. Obwohl diese Aktionen bereits in der Vergangenheit stattgefunden haben, spielen sie nach NORRIS noch häufig eine Rolle in der gegenwärtigen Interaktion, weil die betroffenen Objekte (in einem indexikalischen Zusammenhang, Anm. d. WS) auf die vergangenen Aktionen verweisen (vgl. NORRIS 2009: 82, NORRIS 2004: 11, JONES 2009: 120).

¹⁷⁸ NORRIS vertritt einen sehr weit ausgelegten Medienbegriff (bzw. genauer der „*mediational means*“), der neben dem Einsatz materieller Objekte beispielsweise auch das bewusste Einatmen und das Pausieren der Aktivität umfasst (vgl. NORRIS 2015: 157). Daraus geht hervor, dass jede Aktion grundlegend medienvermittelt ist (vgl. NORRIS 2004: 11, 13), weswegen sie die Analyseeinheit gelegentlich auch nur in ihrer Kurzform als „action“ bezeichnet.

¹⁷⁹ Beispiel nach NORRIS 2009: 81.

Mindestens zwei weitere Eigenschaften multimodaler Interaktion sind für NORRIS Framework wesentlich: Zum einen ist das die *modal density*, d.h. die Dichte der in der Interaktion eingesetzten Kommunikationsmodi, die sowohl von der modalen Intensität (*modal intensity*)¹⁸⁰ als auch von der modalen Komplexität (*modal complexity*)¹⁸¹ abhängig ist (vgl. NORRIS 2009: 78, 80 und NORRIS 2004: 79). Zum anderen spricht sie von der *modal configuration*, d.h. die modale Anordnung, bzw. Strukturierung, welche das Verhältnis der Modi zueinander (hierarchisch, nebengeordnet, konnektiert) ausdrückt (vgl. NORRIS 2009: 78). Bei ihrer Interaktionsanalyse berücksichtigt NORRIS dann den Grad der Aufmerksamkeit, welchen die sozialen Akteure auf bestimmte (Teil-)Interaktionen lenken müssen, um sie vollziehen zu können. NORRIS zufolge wächst mit steigender modal density auch der notwendige Grad der Aufmerksamkeit zur Bewältigung der jeweiligen Aktion (vgl. ebd.: 83).

Obwohl sich die Multimodal Interaction Analysis weiter als andere Ausrichtungen der Multimodalitätsforschung von den linguistischen und semiotischen Schwerpunkten entfernt, liegt ihr besonderes Verdienst m.E. in der Analyse der fortlaufenden Kommunikation und Interaktion und der gleichzeitigen tendenziellen Distanzierung (aber nicht Exklusion) von weitgehend statischen produktförmigen multimodalen Kommunikaten.

Die Vernachlässigung der Analyse von kognitiven Vorgängen und der intrinsischen Motivation und Intention der Interaktionsteilnehmer – und das im vollen Bewusstsein darüber, dass sich Wahrnehmung, Gedanken und Gefühle vom Geäußerten unterscheiden können (vgl. NORRIS 2004: 3f) – kann allerdings als problematisch gewertet werden: Insbesondere BUCHER zeigt anhand seiner empirischen Arbeiten (z.B. 2007, 2010, 2011, 2012d, 2014 s.u.), dass sich die (verstandene) Bedeutung multimodaler Kommunikate für den Empfänger erst bei ihrer Rezeption festigt. Gleichzeitig mag der Sender etwas völlig anderes mit dem kommunikativen Akt zu erreichen geplant haben. Die kognitiven Vorgänge der Akteure zu ignorieren hieße m.E., einen Teil der Bedeutungsbildung nicht zu berücksichtigen. Nur die Oberfläche einer Interaktion zu berücksichtigen bedeutet, nur die Symptome einer Sinnbildung zu analysieren, ohne ihre Ursache zu suchen. Ähnlich, wie NORRIS Interaktion und

¹⁸⁰ Die „Intensität“ eines Modus misst NORRIS an seinen Auswirkungen auf die higher-level actions in einer Interaktion. Je Stärker die Auswirkungen auf die Interaktion sind – gemessen wird das durch eine Weglassprobe –, als desto höher wird die Intensität des Modus eingestuft (vgl. NORRIS 2004: 79).

¹⁸¹ Mit dem Begriff der multimodalen Komplexität bezieht sich NORRIS weniger auf einzelne Modi, als auf den Grad der Verwundenheit multimodaler Komplexe (vgl. NORRIS 2004: 79). Anzunehmen ist aber auch, dass ein Modus mit weiteren Anschlussmöglichkeiten an einen multimodalen Komplex auch selbst als „komplexer“ (weil vielseitiger einsetzbar) zu verstehen ist.

Kontext für untrennbar hält, halte ich auch Interaktion, Intention und Kognition sowohl sender-, als auch empfängerseitig bei der Analyse des Vollzugs authentischer Kommunikation für kaum trennbar. Das ist in meiner Perspektive auch wichtig, weil ein Modus m.E. nicht durch seine bloße Exteriorisierung zum Modus wird, sondern dadurch, dass er entweder vom Sender oder vom Empfänger (oder natürlich beidseitig) als Teil der Interaktion verstanden wird (vgl. KAPITEL 6.6).

6.4 Eine kulturelle Semantik: Die Transkriptivitätstheorie nach Ludwig Jäger

Eine weitere Möglichkeit zur Beschreibung und Analyse multimodaler Ausdrücke bietet die Theorie der Transkriptivität nach LUDWIG JÄGER (vgl. z.B. JÄGER 2002, 2010, 2013, JÄGER et al. 2008, HOLLY 2015: 126ff., HOLLY/JÄGER 2011, STEINSEIFER 2011: 174, HOLLY 2006, 2010, 2011) die eigentlich keine Multimodalitätstheorie im engeren Sinne ist, sondern offener ein „grundlegendes Verfahren der kulturellen Semiosis“ beschreibt (JÄGER 2010: 301). JÄGER bezeichnet seinen Zugang daher auch „kulturelle Semantik“, in deren Rahmen „unlesbares“, weil dekontextualisiertes und ungeordnetes kulturelles Wissen durch transkriptive Verfahren wieder „lesbar“ gemacht wird (JÄGER et al. 2008: 22).

Transkriptivität kann laut JÄGER entweder in *intramedialer* Form oder in *intermedialer* Form auftreten, wofür er allerdings auf einen weitgefassten Medienbegriff zugreift, der bspw. auch die Sprache (und andere Symbol- und Zeichensysteme) einschließt (vgl. ebd., JÄGER 2002: 25, JÄGER 2015: 23f.). Mit der intramedialen Transkriptivität bezeichnet er die Fähigkeit von Symbolsystemen (genauer: natürlicher Sprachen), auf sich selbst paraphrastisch, erläuternd oder explikativ zu referieren (vgl. JÄGER 2002: 29). Die intermediale Form der Transkriptivität tritt auf, wenn sich mindestens zwei „mediale Kommunikationssysteme“ (bspw. Sprachen und Bildmaterial) aufeinander beziehen, wobei das zweite System „zur Kommentierung, Erläuterung, Explikation und Übersetzung (der Semantik) des erstens Systems“ herangezogen wird (ebd., vgl. auch HOLLY 2015: 126). Das Ziel solcher intra- und intermedialer transkriptiver Vorgänge ist die Lesbarmachung der Inhalte des adressierten (Bezugs-)Systems.

Dieses Bezugssystem, in dem die zu transkribierenden Quellinformationen gewissermaßen in einem prä-transkriptiven, semantisch ungeordneten Zustand vorliegen, nennt JÄGER *Prätext* oder *Präskript*. Aus diesem Bezugssystem werden *Skripte* (für die Transkription als wesentlich erachtete Auszüge der

Quellinformationen) ausgewählt, die als Teil des dabei entstehenden *Transkriptes* rekontextualisiert und neu interpretiert werden und als daher auch nur in Relation zu ihrem Transkript existieren können. Das *Transkript* ist schließlich die resultierende Information, bzw. die hervorgebrachte und adressatengerecht lesbar gemachte *Skriptur* (ebd.: 30, vgl. JÄGER et al. 2008: 22f.).¹⁸²

Dazu ein kurzes Beispiel: Möchte ein Journalist einen Zeitungsartikel über die aktuelle Flüchtlingsproblematik schreiben, so stehen ihm gegenwärtig zahllose Videos, Fotos und Texte mit Belegen, Kommentaren und Expertenmeinungen als Quellmaterial zur Verfügung. Diese Materialien bilden das *Präskript* – sie können zwar einem Thema zugeordnet werden, sind aber nicht semantisch geordnet. Aus diesem Quellmaterial kann der Autor nun diejenigen Teile als *Skript* herausarbeiten, die ihm als Quelle für seinen Artikel als angemessen erscheinen. Dabei entsteht schließlich ein auf seine Leser abgestimmter Artikel – das *Transkript*. Die Transkription bezeichnet JÄGER als ein Mittel zur Erschließung und Konstituierung von Bedeutung: Die zuvor diffuse Menge von Informationen zur Flüchtlingsproblematik wird durch die Transkription gleichsam *lesbar*. Dieses Prinzip greift auch bei kleineren Bausteinen der Kommunikation. Beispielsweise kann umfassendes und dadurch uneindeutiges Bildmaterial (als *Präskript*) sprachlich auf einen konkreten Rezeptionskontext bezogen und semantisch vereindeutigt werden, indem bestimmte Bildinhalte als *Skript* adressiert werden, womit sie für den Rezipienten eine nachvollziehbare Bedeutung erhalten.¹⁸³

Das Transkript kann anschließend auf seine Angemessenheit hin überprüft werden (vgl. ebd.: 24): Das Skript wird als „Lektürevorschlag“ (JÄGER 2002: 34) aus dem Prätext verstanden, woraus sich dann wiederum Interventionsmöglichkeiten eröffnen (vgl. auch STEINSEIFER 2011: 175). Wird ein Skript als Lesart des Prätextes verstanden, also als die Art und Weise, wie der Transkribierende durch die Quellinformationen navigiert, können auch „Navigationsoptionen“ (JÄGER 2002: 33) entworfen und mit dem Skript abgeglichen werden. Das Skript eröffnet damit einen Spielraum für Legitimationsdiskurse: „Man könnte auch sagen, indem die Transkription ein Skript konstituiert und neben sich das Feld der Prätexte für alternative Lektüren öffnet, öffnet sie zugleich den Raum für *Postskripte*, die ihrerseits als Skript-Behauptungen das iterativ-endlose Spiel der Lektüren in Gang hält“ (ebd.).

¹⁸² Obwohl JÄGER, wie er schreibt, die „Terme aus dem Wortfeld der Skripturalität“ entnimmt (JÄGER 2002: 30), spricht er sich für die Übertragung auf nonliterale Systeme aus und schließt damit auch multimodale Wort-Bild-Systeme ein; vgl. auch JÄGER 2002: 34. Zur Terminologie nach Jäger siehe außerdem JÄGER et al. 2008: 23.

¹⁸³ Weitere Beispiele für die Anwendung liefern JÄGER 2002: 30ff, HOLLY 2006: 137ff, HOLLY 2010: 366ff, STEINSEIFER 2011: 175.

JÄGER sieht die Transkriptivität als „die einzige Form der Lesbarmachung der Welt“ (ebd.: 40) an, weil selbst mentale Begriffe und Ideen nur durch die Transkription in eine „mediale [i.S. einer symbolischen, WS] Textur“ und durch das anschließende Wechselspiel zwischen Medium und Mentalität zur Generierung von Sinn und Bedeutung führen können (vgl. ebd.: 39, vgl. auch JÄGER 2010: 307).

Konsequenterweise können (Jäger zufolge: *müssen!*) nach dieser Perspektive auch bei der Analyse multimodaler Kommunikation¹⁸⁴ die unterschiedlichen Modi und Moduskombinationen als wechselseitige Transkripte verstanden werden (vgl. z.B. STEINSEIFER 2011: 175, HOLLY 2006), deren kontextuelle Bedeutung ohne ein solches Inbeziehungsetzen nicht erschließbar ist.

HOLLY folgt diesem Ansatz mit einem Fokus auf audiovisuelle Transkription und konstatiert, dass durch die Kombination und die wechselseitige Transkription von auditiven und visuellen Informationen „audiovisuelle Bedeutungen entstehen, die in einer Zeichenart alleine nicht möglich wären“ (HOLLY 2006: 135). Es handelt sich also um eine Art semiotische und semantische Multiplikation durch reziproke auditive und visuelle Transkription, oder – mit HOLLY gesprochen – durch „audiovisuelles Oszillieren“ (HOLLY 2006: 146). Dabei unterscheidet HOLLY zwischen primärer (face-to-face-) und sekundärer (technischer, räumlich entkoppelter) Audiovisualität (vgl. HOLLY 2010: 361) und macht anhand einer Studie an sekundär audiovisuellen Kommunikationsformen deutlich:

Technische („sekundäre“) Audiovisualität generiert hochkomplexe Bedeutungen, und zwar durch die getrennte und kombinierte Inszenierung semantisch heterogenen Materials, das durch wechselseitige Transkription nach bestimmten Mustern aufeinander bezogen ist. Solche Muster müssen genre- und kommunikationsformspezifisch beschrieben und analysiert werden [...].“ (ebd.: 380)

Bspw. wäre eine Nachrichtensendung, in der ein Berichterstatter sprachlich Bezug auf das Bildmaterial einer Krisensituation nimmt, eine wechselseitige Transkription sich ergänzender modaler Ebenen: Die gesprochene Sprache konkretisiert, auf welche Anteile des Bildes der Rezipient für den Kontext des Berichtes zu achten hat (diese sind natürlich in der Regel bereits für sich salient hervorgehoben, bspw. durch die Zentrierung des Wesentlichen oder durch eine visuelle Markierung), während das Bild die abstrakten Anteile

¹⁸⁴ JÄGER spricht in seinen Ausführungen nicht von Multimodalität, sondern – in einer von dieser Arbeit abweichenden Terminologie – von *intermedialen* Transkriptionsformen (vgl. JÄGER 2002: 37). Wesentlich ist an dieser Stelle allerdings nicht die abweichende Terminologie, sondern JÄGERS Miteinbeziehung nichtsprachlicher Systeme.

des Gesprochenen anhand einer konkret sichtbaren Szenerie nachvollziehbar macht.

HOLLYS Formulierung legt nahe, dass für die intermodale Transkription auch eine Art Grammatik entwickelt werden könnte, denn wo „Muster“ vorliegen, lassen sich womöglich auch Regeln formulieren (ebd.). Solche Regeln scheinen allerdings nur relativ begrenzte Gültigkeit zu besitzen, denn diese Muster sind nicht nur abhängig von der jeweiligen Moduskombination, sondern auch vom jeweiligen Kommunikationskontext (nach HOLLY genauer: von Kommunikationsform und Genre, vgl. ebd.).

Als prominenter Kritiker der Theorie der Transkriptivität tritt BUCHER auf (v.A. in BUCHER 2011b), der sie, obwohl er ihren dynamischen Aspekt der Bedeutungszuweisung für multimodale Kommunikationsangebote positiv hervorhebt, als repräsentational bemängelt:

Transkribieren setzt voraus, dass ein Gegenstand zum Transkribieren vorhanden ist. Insofern muss der Text oder das Bild bereits Bedeutung haben, bevor er transkribiert werden kann. [...]

Die Bedeutung sprachlicher und nichtsprachlicher Äußerungen folgt [aber] aus deren Gebrauch und nicht umgekehrt, wie es eine repräsentationale Semantik annimmt. Wie die mangelnde Unterscheidung von Bedeutung und Gebrauch zeigt, fällt die Transkriptionstheorie aufgrund der Logik des Transkriptbegriffs in eine repräsentationale Semantik zurück [...]. (BUCHER 2011b: 136, Ergänzung durch WS)

Stattdessen setzt sich BUCHER für einen handlungstheoretischen Zugang ein, welcher die Interaktion zwischen Rezipient und Kommunikat in den Vordergrund stellt (vgl. BUCHER 2010, BUCHER 2011a, BUCHER 2011b, s.u.), und welcher die s.E. bisher vernachlässigten Dimensionen des kommunikativen Kontextes und des Vorwissens der Rezipienten berücksichtigt. Auch STEINSEIFER kritisiert die Transkriptionstheorie dahingehend, dass der Fokus zu weit von den Zeichenbenutzern entfernt sei und zu stark auf die Zeichensysteme (bzw. die Moduskomplexe) gelenkt würde: STEINSEIFER zufolge findet multimodale Bedeutungsbildung nicht zwischen Zeichensystemen statt, sondern durch „*Handlungen* des In-Beziehung-Setzens“ (STEINSEIFER 2011: 176, Kurzsivierung durch WS).

HOLLY greift solche Kritik an JÄGERS Ansatz auf und führt sie nicht auf einen Mangel der Theorie zurück, sondern auf begriffliche Dissonanzen: *Transkribieren* ist Holly zufolge ein metaphorischer Ausdruck für ein „Verfahren zur Bezugnahme“ (HOLLY 2010: 365) und darf seines Erachtens nicht als der bedeutungsvolle Bezug zwischen Modi *unter Ausschluss* von Rezipient und Produzent missverstanden werden:

Wenn man nun verkürzend davon spricht, dass Sprache Bilder und umgekehrt ‚transkribieren‘, dann ist das kein Ausweis von vorpragmatischem Denken, sondern die simple Gewohnheit, pingelige Redeweisen wie ‚mit Sprache transkribiert ein Sprecher oder Hörer ein Bild‘ etwas zu vereinfachen. *Die Pointe der Transkriptionsidee ist ja gerade, dass man nicht an vorgängige Inhalte glaubt, die von Ausdrucksseiten repräsentiert werden.* Ohne Zeichenbenutzer bedeuten Ausdrücke nichts, wie denn auch? (ebd., Kursivierung durch WS)

Dass auch JÄGER die Rezipientenperspektive keineswegs vernachlässigt, zeigt sich allerdings, wenn er davon spricht, dass durch die Skripte und Transkripte „unlesbar“ gewordenes kulturelles Wissen für *spezifische Adressaten- bzw. Leserkreise* lesbar gemacht wird (vgl. JÄGER 2008: 22). Würde JÄGER davon ausgehen, dass die Bedeutung eines multimodalen Ausdrucks ausschließlich im Kommunikat selbst gespeichert wäre, so wäre eine solche Spezifizierung nicht notwendig. Ebenso wenig wäre die Infragestellung der Angemessenheit von Skripten möglich, wenn der Rezipient nicht deutend und abwägend sowohl auf die Skripte, als auch auf das Präskript zugreifen würde. Obwohl JÄGER also nicht die Perspektive des interpretierenden Individuums gezielt hervorhebt (für ihn stehen die Ressourcen, Vorgänge und Ergebnisse der eigentlichen Transkription im Vordergrund), bleibt sie doch implizit berücksichtigt.

6.5 Der handlungstheoretische Zugang nach Hans-Jürgen Bucher: Rezeption als Interaktion

Als eine letzte wesentliche Ausrichtung aktueller Multimodalitätsforschung möchte ich den handlungstheoretischen Ansatz der *Rezeption als Interaktion* nach HANS-JÜRGEN BUCHER ansprechen. Dieser befasst sich schwerpunktmäßig mit der rezeptionsseitigen Analyse multimodaler *Angebote*, d.h. produktförmiger multimodaler (Teil-)Kommunikate wie etwa Internetseiten (z.B. BUCHER 2004, BUCHER/SCHUMACHER 2012), Zeitungs- der Zeitschriftenseiten (z.B. BUCHER 2007) oder Werbespots (vgl. BUCHER 2011a, BUCHER/SCHUMACHER 2012d: 257ff). In neueren Studien setzt sich BUCHER allerdings auch mit dynamisch geformten „Multimodalen Diskursen“ auseinander (vgl. BUCHER 2014) und erweitert damit sein Analysespektrum. BUCHER definiert Multimodalität eher unscharf als „das Zusammenspiel verschiedener Zeichentypen und Modi“ (vgl. BUCHER 2014: 61), wobei er Modi in Anschluss an KRESS (2010, s.o.) als „Ressourcen zur Herstellung von kommunikativem Sinn“ (BUCHER 2014: 65) bezeichnet (womit eine klare Unterscheidung zwischen Modus und Zeichen zunächst ausbleibt). Im Rahmen dieses Zugangs spricht BUCHER aber nicht wie etwa die Social Semiotics von *semiotischen*

Modi (bzw. semiotic modes), sondern von *Kommunikationsmodi*, mit denen er allerdings ein vergleichbares Spektrum an Modusvarianten abdeckt – für BUCHER fallen sowohl Zeichensysteme mit Symbolkonventionen wie die gesprochene und die geschriebene Sprache, als auch nicht genuin symbolhafte Elemente (die er im Gegensatz zu systemisch-funktionalen Ansätzen nicht notwendigerweise für grammatikalisierbar hält) wie Farben und Bilder unter den Kommunikationsmodusbegriff (vgl. BUCHER 2010, 2011a, 2011b, 2012c, 2014: 61). Er hält jeweils einen mediengattungsspezifischen Kommunikationsmodus aus medienhistorischer Sicht für dominierend, welcher allerdings insbesondere mit der zunehmenden Multimedialität neuerer Kommunikationsformen um andere Modi ergänzt wird (vgl. BUCHER 2010a: 41). Ihm zufolge ist durch die von Internet und Personal Computer gelieferten Kommunikationsmöglichkeiten der bisherige Höchststand an Multimodalität erreicht, denn durch die hochgradig konfigurierbaren elektronischen Endgeräte und ihre Fähigkeit zum digitalen Nachbau analoger Kommunikationsformen ist es möglich „alle bislang bekannten Kommunikationsmodi zu kombinieren und neue, interaktive und dynamische Kommunikationsformen zu entwickeln“ (BUCHER 2010a: 42, auch in BUCHER 2012a: 53).¹⁸⁵ Die explosionsartige Erweiterung und Integration medialer Möglichkeitsräume und den damit bewirkten ‚Aufstieg‘ des Multimodalen bezeichnet BUCHER als „medial turn“, bzw. als „multimodale Wende“ (z.B. BUCHER 2012a: 54). Er hebt besonders hervor, dass ein „visueller Paradigmenwechsel“ (ebd.) feststellbar ist, bei dem visuelle Modi verstärkt in den Vordergrund neuerer Kommunikationsformen treten. Damit ist die multimodale Wende aber noch nicht ganzheitlich beschrieben: „Die visuelle Wende der Medienkommunikation ist nur ein Teilaspekt einer umfassenderen Multimodalisierung“ (ebd.: 53). Ein Effekt, der seines Erachtens mit dieser Multimodalisierung einhergeht, ist die tendenzielle *Delinearisierung* der resultierenden Kommunikationsformen (vgl. z.B. BUCHER 2011b: 125). Ein multimodales Angebot präsentiert demnach mehrere Elemente simultan, kann aber nicht auf einen Schlag erfasst werden, sondern muss über

¹⁸⁵ An dieser Stelle möchte ich allerdings Einspruch erheben: BUCHER geht mit dieser Aussage implizit davon aus, dass die Kommunikationsmodi aus älteren Kommunikationsformen gleichwertig mit den durch das Internet reproduzierten Formen sind. Dabei gerät allerdings das wesentliche Faktum in den Hintergrund, dass der Kontext und die mediale Einbettung eines Modus (also z.B. im face-to-face-Kontext oder digital) dafür sorgen, dass die Modi auch ganz unterschiedlich wahrgenommen werden können. Es handelt sich daher m.E. weniger um eine einfache Reproduktion des Modus im digitalen Umfeld, als um eine Simulation oder mediale Neukonstruierung.

individuell ggf. sehr unterschiedliche Rezeptionswege sukzessive erschlossen werden (s.u.).¹⁸⁶

Insbesondere bei der Erforschung non-linearer multimodaler Kommunikationsformen unterscheidet BUCHER zwei zentrale Problemfelder: Das erste ist das Problem der *Kompositionalität*, welches sich mit der Multiplikatorik, bzw. den intersemiotischen Zusammenhängen multimodaler Erscheinungsformen beschäftigt¹⁸⁷, und das damit zentral für die stärker struktur- oder systemorientierten Multimodalitätstheorien ist – so vor allem für die systemisch-funktionalen Ansätze. Das für BUCHER noch wesentlichere Problem ist aber das der *Rezeption*, bei dem es um die individuellen Verstehensprozesse der Rezipienten geht (vgl. z.B. BUCHER 2012a: 58f). Mit diesem Schwerpunkt will BUCHER eine Forschungslücke füllen, die er darin begründet sieht, dass sich viele linguistische Multimodalitätstheorien schwerpunktmäßig für das multimodale *Produkt* interessieren (vgl. z.B. BUCHER 2010a: 65, BUCHER 2012a: 68) und den Aspekt der individuellen Rezeption dabei vernachlässigen.¹⁸⁸ Mit seinem

¹⁸⁶ Inwiefern einzelne Elemente eines multimodalen Kommunikates linear, non-linear oder auch hybrid-linear miteinander zusammenhängen (bzw. genauer: wie der Rezipient diese Bezüge interpretiert), ist für BUCHER eine Grundfrage für die Analyse multimodaler Kommunikate (vgl. z.B. BUCHER 2011b: 125f, 138; BUCHER 2010a: 66, BUCHER 2012a). Die Frage der (non-)linearen Zusammenhänge multimodaler Kommunikate wurde auch in anderen Bereichen der Multimodalitätsforschung wiederholt diskutiert (z.B. LEMKE 2000:4, LEMKE 1998: 95, KRESS/VAN LEEUWEN 1998: 205, KRESS/VAN LEEUWEN 2006: 204) und soll hier aus Gründen des Umfangs nicht noch einmal dezidiert besprochen werden. Es sei, um einen kurzen gedanklichen Sprung zum Untersuchungsgegenstand zu wagen, allerdings so viel gesagt, dass es sich bei der fortlaufenden MMORPG-Kommunikation nach meiner Beobachtung um weitgehend dynamische (weil mehr oder weniger frei durch die Akteure kontrollierbare), non-lineare Gefüge handelt (denn es gibt nur selten strikte Vorgaben, in welcher Reihenfolge sich aufeinander beziehende Modi rezipiert werden müssen), die allerdings lineare Anteile besitzen (bspw. durch die lineare Grundstruktur der dortigen Sprachanwendungen oder durch die Vorgaben auf der Zeitachse bei der Rezeption visueller oder auditiver Abläufe). Entsprechend müsste die MMORPG-Kommunikation über weite Teile als *hybrid-linear* bezeichnet werden – allerdings sind hier noch genauere Beobachtungen innerhalb der unterschiedlichen Handlungsbereiche notwendig, die zunächst als Desiderat offen bleiben.

¹⁸⁷ Gemeint ist damit, dass ein multimodales Kommunikat aus kommunikationstheoretischer Sicht mehr repräsentiert, als die Summe seiner Teile (vgl. z.B. BUCHER 2011b: 124, BALDRY/THIBAUT 2006:19, BALDRY 2004: 87). Das Phänomen wird auch als multimodale Multiplikation, Orchestrierung, Fusion oder Heirat bezeichnet (vgl. BUCHER 2010a: 61).

¹⁸⁸ Allerdings vernachlässigen bspw. auch systemisch-funktional geprägte Ansätze wie die o.g. Grammar of Visual Design die Rezeptionsperspektive nicht katego-

rezeptionsorientierten Zugang nimmt BUCHER einen Standpunkt ein, der sich bewusst von den durch (klassische) Zeichenbegriffe geprägten Multimodalitätsansätzen distanziert.¹⁸⁹ Für ihn steht nicht das multimodale Angebot als auf konventionellen Zeichen beruhendes System, sondern der Rezipient als Deuter des Kommunikates im Vordergrund. Erst durch die Rezeption eines Kommunikationsangebotes erhält es, so BUCHERS Annahme, seine Bedeutung:

Die Seite eines Online-Angebotes *hat* also keine Bedeutung – wie es die semiotischen Theorien der Multimodalität voraussetzen –, sondern *erhält* eine bestimmte Bedeutung für den Nutzer. Und je nach seinen Absichten können dieselben Elemente verschiedene Bedeutungen haben. (BUCHER 2007: 68)

Für die Analyse rezeptionsseitiger Sinnerzeugung unterscheidet er nun verschiedene Rezeptionsmuster: Zum einen den *Activity-mode*, d.h. einer breiten Distribution der Aufmerksamkeit auf weite Teile des Kommunikates, und zum anderen den *Goal-mode*, d.h. der Rezeption mit Zielvorgaben und der Fokussierung bestimmter Anteile des Kommunikates (vgl. BUCHER 2007: 68, BUCHER 2012a: 73). In beiden Fällen sieht sich der Rezipient dann mit dem Problem konfrontiert, relevante Elemente im non-linearen Angebot zu identifizieren und ihre Zusammenhänge zu erkennen – anders gesagt steht er vor der Aufgabe, nicht (rein)sprachliche Kohärenz- und Kohäsionsmarkierungen zu finden. Dieses Problem sieht BUCHER in mehrere Teilprobleme zergliedert: das *Identifizierungs- oder Lokalisierungsproblem* (um welches Kommunikat handelt es sich?), das *Orientierungsproblem* (wo befindet sich der Rezipient im Rezeptionsprozess?), das *Hierarchisierungsproblem* (welche Hierarchien bestehen zwischen den Elementen des Kommunikates?), das *Navigationsproblem* (welche Möglichkeiten bieten sich dem Rezipienten zur Navigation zwischen den Elementen des Kommunikates?), das *Rahmungsproblem* (wel-

risch, sondern betrachten sie lediglich als Folgeschritt der multimodalen Gestaltung: “Layout selects the elements that *can* be read, and presents them according to a certain spatial logic of Centre and Margin, for instance, or of Given and New, but it leaves it up to the reader how to sequence and connect them. Readers thus perceive, consciously or otherwise, the non-linear, spatial structure of the page, and are involved in the active, ‘linear’ process of traversing that structure of ‘navigation’.” (KRESS 1998: 206)

¹⁸⁹ Das bedeutet allerdings nicht, dass sich Bucher vom Zeichenbegriff im Allgemeinen distanziert, wie sich insbesondere in BUCHER 2014 bei einer Diskussion um mögliche pragmatische und strukturierende Zeichenfunktionen (vgl. BUCHER 2014: 65f.) zeigt. Allerdings wendet er sich insbesondere von der Idee des arbiträren Zeichens und von seiner zentralen Stellung in der Kommunikation ab (vgl. ebd.: 69, s.u.).

che Elemente gehören wie eng zusammen?) und das *Sequenzierungs- und Einordnungsproblem* (wie hängen die als relevant identifizierten Elemente funktional, thematisch und strategisch zusammen?) (vgl. BUCHER 2007: 61, BUCHER 2011b: 17ff, BUCHER 2012a: 71ff). Die Mittel zur Lösung dieser Teilprobleme fallen in Abhängigkeit vom jeweils untersuchten Kommunikat-Typus, bzw. von der jeweiligen „Mediengattung“ (BUCHER 2012a: 72) unterschiedlich aus.¹⁹⁰

Um festzustellen, welche Elemente überhaupt als relevant gewertet werden, kann der Rezipient entweder salienzgesteuert vorgehen, d.h. er wird von auffälligen Elementen durch das Kommunikationsangebot gesteuert (*Salience-Theorie*), oder er wählt seinen Rezeptionsweg anhand seiner kognitiven Muster und Intentionen selbst (*Schema-Theorie*) (vgl. BUCHER 2010a: 68, BUCHER 2011b: 142, BUCHER 2012a: 71).

Eine zentrale Kritik BUCHERS an anderen Multimodalitätstheorien ist die „stillschweigende“ Annahme einer Salience-Theorie, weil dort seines Erachtens von den zeichenhaften Strukturen multimodaler Angebote auf die Interpretation und die Verstehensprozesse der Rezipienten geschlossen wird (vgl. BUCHER 2012a: 69). BUCHER zufolge ist es aber nicht in erster Linie das Kommunikat, das quasi prä-rezeptiv eine festgelegte Bedeutung besitzt, die lediglich vom Rezipienten erkannt werden muss, sondern es ist der Rezipient selbst, der aus dem Kommunikat eine finale Bedeutung konstruiert (BUCHER 2011b: 143). Dennoch erkennt BUCHER, dass deswegen nicht angenommen werden kann, dass die Schema-Theorie der Salience-Theorie gegenüber allgemein vorzuziehen ist, denn

[e]mpirische Daten aus Blickaufzeichnungsstudien zeigen, dass beide Theorien jeweils einen Aspekt der Rezeption überbetonen. Der Rezeptionsprozess besteht aus einer Integration von Top-down- und Bottom-up-Prozessen [sic!], wobei Merkmale des Medienangebotes und Merkmale des Rezipienten wechselseitig ineinandergreifen. (BUCHER 2010a 69, auch in BUCHER 2012a: 70, vgl. auch ebd.: 45 und BUCHER 2011b: 145)

[...]

Was als relevant für das Verständnis zählt, bestimmt sich deshalb weder aus dem Angebot selbst, noch allein aus den Voreinstellungen und Vorannahmen des Rezipienten, sondern aus dem fortlaufenden Deutungsprozess, mit dem multimodale Angebote erschlossen werden. (BUCHER 2010a: 69, 2012a: 70).

Diesen *Deutungsprozess* beschreibt BUCHER als kontrafaktische reziproke und rekursive Interaktion¹⁹¹ (vgl. z.B. BUCHER 2012b, v.a.: 41, vgl. BUCHER

¹⁹⁰ Beispiele dafür liefert z.B. BUCHER 2011b: 17ff. und BUCHER 2012a: 71f.

¹⁹¹ Zum Interaktionsbegriff nach Bucher vgl. BUCHER 2012b, v.A. 22ff., aber auch BUCHER 2011b: 127 und BUCHER 2010a: 65f.

2011b: 140f.), bzw. als *Als-ob-Interaktion* des Rezipienten mit dem multimodalen Angebot (vgl. BUCHER 2012a: 71): Der Leser nimmt einen für ihn interessanten Teil des Angebotes (eine *Area of Interest* / AOI) wahr und wertet diese auf Basis seines aktuellen Wissensstandes und seiner Rezeptionsintentionen aus. Diese Teilinterpretation bezieht er dann wieder auf das gesamte Angebot, bzw. auf eine andere AOI desselben Kommunikates und ergänzt seinen Wissensstand entsprechend. Diesen Vorgang wiederholt er so lange mit alternierenden AOIs, bis er sukzessive ein hinreichendes Verständnis des Kommunikates aufgebaut hat und eine kohärente Struktur erkennt. Das von BUCHER konstruierte Rezeptionsmodell (vgl. *Abbildung 6.5.1*) entspricht damit einem auf komplexere multimodale Kommunikate adaptierten und in eine Interaktionsmetapher transferierten hermeneutischen Zirkel.

Besonders wenn es sich bei dem multimodalen Angebot um ein non-lineares (und damit unterschiedlich erschließbares) Konstrukt handelt, unterscheiden sich die Lesepfade individuell voneinander (vgl. BUCHER 2012a: 69), was sich mit der Methode der Blickaufzeichnungen (*eye tracking*) detailgenau nachvollziehen lässt (vgl. BUCHER 2012c, 2012d).

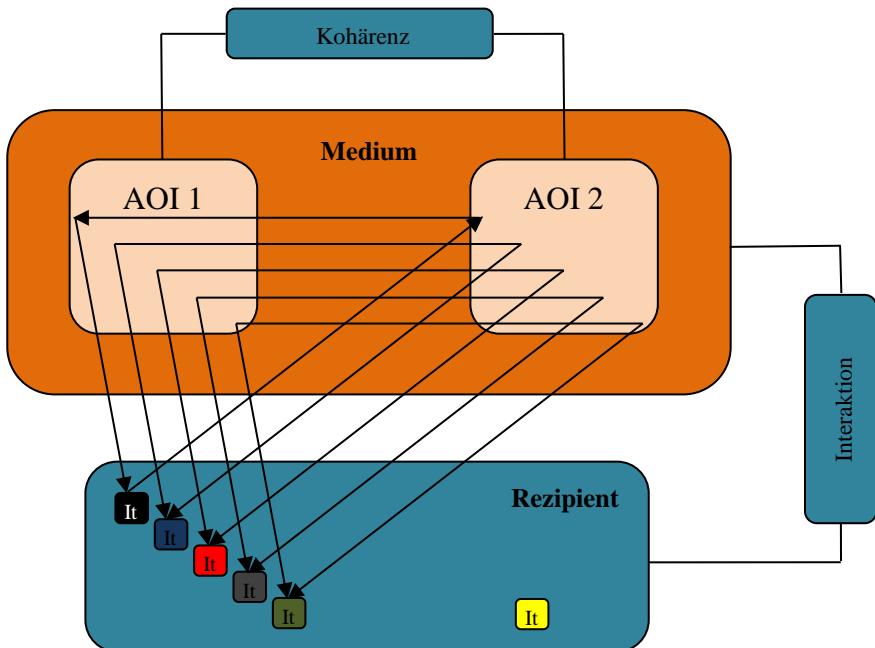


Abbildung 6.5.1: „Prozess der Erschließung eines multimodalen Angebotes (AOI = Area of Interest, It = Interpretation)“ (Quelle: BUCHER 2012a: 71, Nachbau des Originalmodells)

Trotz dieser Betonung der zentralen Stellung des Rezeptionsvorganges lässt BUCHER auch die Produktion multimodaler Kommunikate nicht außer Acht: Diese schließt er in seine *Theorie des kommunikativen Handelns*, d.h. des Gebrauchs semiotischer Ressourcen in der Kommunikation ein (vgl. BUCHER 2012a: 63ff): Kommunikationsmodi besitzen ihr zufolge ihnen eigene funktionale Möglichkeitsräume, und „[d]ie semiotischen Ressourcen eines Modus zu beschreiben heißt dann, die kommunikativen Handlungsmöglichkeiten zu beschreiben, in denen er verwendet werden kann.“ (ebd.: 64) In diesem Zusammenhang spricht BUCHER von *Performanz*, d.h. der Art und Weise, wie eine Handlung (multimodal) vollzogen wird (vgl. ebd. 65/66) und durch welche die Verstehensprozesse bei der Rezeption wesentlich beeinflusst werden können. Das bezieht BUCHER bspw. auf die räumliche und zeitliche Anordnung der Modi eines Kommunikates zueinander, die entweder in einem sequenziellen („und-dann“), einem simultanen („und-gleichzeitig“) oder einem ursächlichen („indem“) Zusammenhang stehen können (vgl. ebd.).

Mit dem handlungstheoretischen Zugang will BUCHER außerdem eine Möglichkeit liefern, nicht-zeichenhafte Elemente des Ausdrucks wie das Design (vgl. ebd. und BUCHER 2010a: 74), bzw. das Layout (vgl. BUCHER 2011b: 129) in die Analyse miteinzubeziehen: Als Teil des Performativen liefert das Design Informationen über kommunikative Intentionen und Präferenzen des Senders, ohne eine referentielle Funktion zu erfüllen. In diesem Zusammenhang sieht BUCHER auch eine Abhängigkeit nicht-referentieller Modustypen zu übergeordneten Kommunikationsmodi, die eine referentielle Funktion i.d.R. besitzen: Beispielsweise kann seines Erachtens die Typographie nicht ohne Text existieren und Farbe nicht ohne Text oder Bild (vgl. BUCHER 2011: 129). Kommunikationsmodi mit einer solchen Abhängigkeit bezeichnet BUCHER als „parasitär“ (z.B. ebd., BUCHER 2010a: 53), er hebt im Rahmen seiner Handlungstheorie aber gleichzeitig ihre Wichtigkeit für die Gestaltung von Kommunikation hervor (vgl. BUCHER 2012a: 65), welche er in anderen Multimodalitätstheorien nicht hinreichend berücksichtigt sieht (vgl. BUCHER 2011: 129).

Kritik an BUCHERS Ansatz wird vor allem bezüglich seiner Fokussierung der Rezeptionsseite laut: Die individuellen Rezeptionsprozesse werden hier so stark in den Vordergrund gerückt, dass die Theorie STEINSEIFER zufolge Gefahr läuft, „die immer mitlaufende soziale Schematisierung der Verständigungsergebnisse und damit den Zeichencharakter der Kommunikationsangebote zu stark in den Hintergrund treten zu lassen“ (STEINSEIFER 2011: 176). Für BUCHER ist das allerdings nicht ein theoretischer Schwachpunkt, sondern das Resultat einer zumindest partiellen (und mit KRESS 2010 gestützten) Abwendung von den klassischen Peirce'schen oder Saussure'schen Zeichenbegriffen,

die sich in der Anzweiflung der Konzepte der arbiträren Bedeutungszuordnungen von Zeichen zu ihren Referenten äußert (vgl. BUCHER 2012a: 65, 2014: 68f., s.o.). Statt durch konventionelle Zeichen wird Bedeutung ihm zufolge hauptsächlich durch Kommunikations- und Kooperationshandlungen generiert:

Die Seite eines Online-Angebotes, eine Zeitungsseite oder eine Nachrichtensendung sind deshalb nicht komplexe multimodale Zeichenensembles, sondern komplexe multimodale Handlungsstrukturen, zu deren Umsetzung verschiedene Kommunikationsmodi eingesetzt wurden und die verschiedene dialogische Anschlusshandlungen eröffnen. (ebd., siehe auch BUCHER 2014: 69)

Unter anderem will BUCHER mit diesem Ansatz dem von ihm diagnostizierten Trend in der Medienwirkungs- und Mediennutzungsforschung entgegenwirken, „Bedeutung und Sinn [...] als dem Medientext inhärent“ (BUCHER 2012b: 19) zu verstehen, weil dieser seines Erachtens nicht erklären kann, warum produktseitig identische Texte rezeptionsseitig unterschiedlich verstanden werden können (vgl. ebd.).

Die Problematik der kontextabhängigen Zeichenbedeutung, bzw. die Probleme, die bei der Auswertung konventioneller Zeichen durch die Miteinbeziehung kontextueller und interpretativer Faktoren entstehen können, sind allerdings nicht neu. Warum sprachliche Zeichen (sowohl auf lexikalischer, als auch auf syntaktischer Ebene) in verschiedenen Rezeptionskontexten unterschiedlich ausgewertet werden können, wurde in der Linguistik bereits eingehend diskutiert. Auf der Ebene allgemeiner Zeichentheorien liefert KELLER (1995) Erklärungen: Er ergänzt den Peirce'schen Symbol-Begriff um den Aspekt der Kontextabhängigkeit. Demnach muss jedes arbiträre Zeichen in seinem kommunikativen Einsatz kontextsensibel ausgewertet werden. Die reine Zuordnungskonvention reicht also nicht aus, um ein Symbol im Einsatz zu verstehen: „Die Bedeutung [eines Symbols] ist das, was mir erlaubt, zu ‚erraten‘, was der andere von mir möchte, nicht das, was er von mir möchte“ (KELLER 1995: 129). (Nicht nur) auf der Ebene komplexerer sprachlicher Ausdrücke liefert bspw. FEILKE (1994, 1993) sowohl Einblicke in bestehende Theorien zur Erklärung und Auflösung semantischer Ambiguitäten¹⁹², als auch eine

¹⁹² Bspw. können semantische Ambiguitäten in Anlehnung an WILENSKY (1989) anhand von drei Ebenen der Konstituierung von Bedeutung erklärt werden: Dem *primal content* (das einem Satz kontextfrei zugeordnete abstrakte semantische Objekt), dem *actual content* (die kontext- und weltwissensbasierte Bedeutung des Ausdrucks abseits pragmatischer Konversationskonventionen) und den *ordinary content* (die typischerweise von einem *Sensible Speaker/Hearer* verstandene Bedeutung), vgl. WILENSKY 1989: 171ff, für eine Zusammenfassung und weiterführende Überlegungen siehe FEILKE 1994: 322ff.

Ergänzung um die Theorie der sprachlichen *Common-Sense-Kompetenz*, welche aus der breiten Menge grammatisch möglicher Ausdrücke die pragmatisch üblichen zugänglich und verständlich macht.

Es bleibt im Blick auf diese theoretischen Zugänge in meinen Augen fraglich, ob eine Handlungstheorie die klassischen Zeichenbegriffe überhaupt notwendigerweise widerlegen muss (und kann!), oder ob das Pragmatische das Zeichenhafte nicht eher im Rahmen einer integrativen Bedeutungsbildung notwendigerweise ergänzt: Die Zeichen und ihre Grammatik (der Kode) liefern das sprachliche Regelwerk, welches in der Anwendung stets kontextualisiert, konkretisiert und vermutlich gelegentlich sogar ad-hoc rekodiert werden muss, was dann wiederum Rückwirkungen auf die Zeichenkonvention hat – ein reziprokes, rekursives System aus konventionellen Zuordnungen und pragmatischer Anwendung also. Multimodale Kommunikate wie die in BUCHERS Beispielen sind dann eben *doch* komplexe Zeichenensembles,¹⁹³ was aber die Bedeutung der Interpretationshandlungen des Rezipienten eines Kommunikates nicht schmälert. BUCHERS hermeneutisches Rezeptionsmodell (s.o.) bleibt damit weiterhin anwendbar und nachvollziehbar.

Die besondere Stärke in BUCHERS Zugang sehe ich vor allem in der Darstellung der komplexen kognitiven Vorgänge, die beim Rezipienten zur Sinnbildung führen, und in der Herausarbeitung der Tatsache, dass der wahrgenommene Sinn für Produzent und Rezipient eines Kommunikates nicht deckungsgleich sein müssen. Er zeigt damit auf, welche Anteile der Sinngenerierung stärker oberflächenorientierte Analysestrategien wie die Interaktionsanalyse nach NORRIS (s.o.) verpassen.

6.6 Modi als Gestaltungsmittel des Ausdrucks im pragmatischen Vollzug

Die bisherige Darstellung geläufiger Multimodalitätstheorien, die trotz aller Ausführlichkeit natürlich nicht erschöpfend ist, zeigt die Unterschiedlichkeit der möglichen Betrachtungsschwerpunkte für multimodale Kommunikation. Im Mittelpunkt können Sender oder Produzent genauso wie der Empfänger oder Rezipient stehen, aber auch Kommunikate als Träger zeichenhafter Bedeutungen, bzw. als Komplexe aus semiotischen Ressourcen, das multimodale

¹⁹³ Sie sind allerdings m.E. nicht *nur* komplexe Zeichenensembles, sondern liefern durch die mit ihnen getragenen Assoziationen und Interpretationsspielräumen einen assoziativen Mehrwert, der über die reine Zeichenhaftigkeit des Kommunikates hinausgeht, vgl. KAPITEL 6.6.

Angebot als Werkzeug kommunikativen Handelns, die fortlaufende multimodale Interaktion oder die Interpretations- oder Sinnerzeugungsprozesse in einem interaktiven und soziokulturell geprägten Kontext. In vielerlei Hinsicht schließen sich diese Ansätze – von den terminologischen Dissonanzen einmal abgesehen – nicht unbedingt gegenseitig aus, sondern sie greifen aufeinander zu und beleuchten unterschiedliche Aspekte vergleichbarer Phänomene. Es ist nicht das Ziel dieses Abschnittes, eine Integration der vorherrschenden Multimodalitätstheorien zu erarbeiten, aber ich möchte dennoch einen Hinweis auf die Förderlichkeit einer ganzheitlichen Perspektive geben: Meines Erachtens können und müssen zwar Empfänger- und Senderperspektive, das multimodale Produkt und (interaktions- oder kultureller) Kontext separat betrachtet werden, um die mikrostrukturellen Aspekte der multimodalen Kommunikation umfassend verstehen zu können, allerdings halte ich es nur mit einer ganzheitlichen Perspektive für möglich, die gesamte Wirkmächtigkeit authentischen multimodalen Kommunikationsmaterials im pragmatischen Vollzug analysierbar zu machen. Prinzipiell wird das in den verbreiteten Multimodalitätstheorien i.d.R. auch nicht kategorisch ausgeschlossen, aber durch die strikte Setzung terminologischer oder methodischer Fokussierungen wird der Blick auf das große Ganze gelegentlich erschwert.

Je stärker allerdings der Blick vom Detail auf das Ganze gerichtet wird, desto schwerer wird es natürlich, alle für die Kommunikation relevanten Aspekte analytisch zu berücksichtigen und zu systematisieren. In den folgenden Abschnitten wird dennoch eine Perspektive erläutert, die – im Rückgriff auf in der Linguistik verbreitete Kommunikationstheorien – aufzuzeigen versucht, dass die „Bedeutung“ (oder besser gesagt: die gesendete und rezipierte Information) eines Kommunikationsbeitrags weder ausschließlich in der Nachricht begründet liegt, noch durch Sender oder Empfänger allein bestimmt wird.

6.6.1 Modi und Zeichen im terminologischen Konflikt

Ein Problem, das sich m.E. durch weite Teile der mit einem semiotischen Modusbegriff arbeitenden Multimodalitätstheorien zieht, ist eine unscharfe Modusdefinition, die nicht nur in den systemisch-funktionalen Ansätzen zu stark mit dem Konzept der Zeichenhaftigkeit vermenget wird: Als *Modi* werden (ich bleibe im Folgenden weiterhin bei der auf PEIRCE und KELLER beruhenden Zeichenterminologie) ikonische Bilder oder Gemälde und auch komplexe, zu weiten Teilen auf Arbitrarität gründende Zeichensysteme wie geschriebene oder gesprochene Sprache und z.T. auch indexikalische Informationen wie die Art und Weise des Laufens (s.u.) genauso gefasst, wie nicht konkret zeichenhafte (Ausdrucks-)Ressourcen wie Farben oder Typographie. Ganz ohne

Frage sind das alles mögliche Gestaltungsmittel für die Kommunikation, die m.E. allerdings aus ganz verschiedenen semiotischen und semantischen Perspektiven betrachtet werden müssen. Aus dieser Variantenvielfalt von Gestaltungsmitteln innerhalb eines gemeinsamen begrifflichen Daches resultieren möglicherweise Missverständnisse: Wenn die für viele Kommunikationssituationen grundlegenden Modi ‚Sprache‘ und ‚Bildmaterial‘ eine mehr oder weniger konkrete referentielle Funktion erfüllen können, warum sollte das bspw. der Modus ‚Farbe‘ nicht auch können? Meine zunächst etwas vereinfachende Antwort wäre: Farbe kann *natürlich* Dinge konkret benennen (und tut das in zahlreichen Kontexten auch, s.u.) – das aber erst, wenn sie entsprechend kodifiziert wird. Die Eigenschaften von Farbe ermöglichen es einem Sender, sie zu unterschiedlichen Verwendungszwecken in die Kommunikation einzubringen: Sie ist in der Lage, visuelle Kontraste zu erzeugen, von kontextuellen, kulturellen und individuellen Prägungen abhängige Assoziationen bei einem Empfänger hervorzurufen, und/oder für die Schaffung eines Kodes mit konkreten Bedeutungszuordnungen eingesetzt zu werden (beispielsweise für eine Ampel, bei der die rote Farbe mit der Zuordnung „halten“ kodifiziert ist, während die grüne Farbe mit der Zuordnung „(weiter)fahren“ kodifiziert ist). Diese Kodifizierung ist aber hochgradig kontextabhängig, und je weiter der Kontext geöffnet wird, desto uneindeutiger scheint die „Bedeutung“ zu werden – wie man mit einem Blick auf weitere Verkehrszeichen (z.B. Stoppschilder oder Vorfahrt-Gewähren-Schilder) schnell nachvollziehen kann (denn dort reicht die rote Farbe alleine nicht mehr aus, um die Zuordnung zum ‚halten‘ hervorzurufen, u.A. weil sie nicht mehr im Wechsel mit anderen Farben eingesetzt wird).

Genauso verhält es sich mit Sprache: Sie wird im Rahmen verbreiteter Modustheorien bevorzugt als System konkreter Zeichen betrachtet, womit man ihr aber gar nicht vollständig gerecht wird. Sie kann (wie Farben auch) benennen, andeuten und (durch ihren bloßen Einsatz in der Kommunikation) Assoziationen beim Rezipienten hervorrufen, was aber offenbar schnell übersehen wird, weil ihre Fähigkeit zur Benennung von Dingen sehr vordergründig ist. Sprache *per se* ist m.E. noch gar kein Modus, sondern sie ist ein flexibles (Kommunikations- und Zeichen-)System, das auf verschiedene Weisen in der konkreten Kommunikation als Modus eingesetzt werden kann. Der Modus ist in diesem Sinne nicht das Zeichensystem Sprache selbst, sondern die sprachliche Art und Weise, in der eine Information ausgedrückt werden kann – oder anders gesagt: die beim pragmatischen Vollzug eines Ausdrucks genutzte *sprachliche Form* der zu vermittelnden Information, die aus einer größeren Menge von Gestaltungsoptionen ausgewählt wurde. Genauso wäre, um noch einmal auf das Beispiel der Farbe zurückzukommen, nicht die Farbe *per se* ein

Modus, sondern der Einsatz von Farben im pragmatischen Vollzug der Informationsvermittlung, also die farbliche Gestaltung eines Ausdrucks.¹⁹⁴

Der eigentliche Modus steht also m.E. erst im pragmatischen Vollzug fest, da er erst dann – durch den Einsatz kontextuell zur Verfügung stehender *Ausdrucksressourcen*¹⁹⁵ – die vermittelte Information in eine rezipierbare Form bringt. Diese Erkenntnis wurde von NORRIS aus interaktionsperspektivischer Sicht (wenn auch mit Fokus auf dem Akteur, nicht auf die Handlung) bereits einleuchtend festgehalten: „[...] modes never exist without social actors utilizing them in some way.“ (NORRIS 2009: 84)

Diese Erkenntnis führt mich zwangsläufig zu dem vorangehenden Schritt: Immer dann, wenn ein Sender vorhat, einem Empfänger eine Information zur Verfügung stellen, muss er sich entscheiden, in welcher *Art und Weise* und *Form* er diese Information vermitteln möchte. Er kann sich entscheiden, eine (schriftlich oder mündlich realisierte) sprachliche Variante zu wählen, oder aber eine nicht kodifizierte Variante – was nicht notwendigerweise eine nachteilhafte Wahl ist, denn nicht jede kommunikative Absicht beinhaltet die Vermittlung konkreter und eindeutigen Informationen: In manchen Fällen soll das Ausgedrückte ganz bewusst bspw. in ambivalenter, expressionistischer oder sogar abstrakter (in jedem Falle aber interpretationsbedürftiger) Form zur Verfügung gestellt werden.

Streng genommen hat in dieser Perspektive kein Modus für sich eine Zeichenbedeutung, sondern er kann lediglich der Träger eines (oder sogar mehrerer) Kodes, bzw. eines Zeichensystems sein. In jedem Falle aber ist jeder Modus ein Träger schwer fassbarer assoziativer Prägungen – selbst bei wortgenauer Übersetzung nehmen wir bspw. einen deutschsprachigen Text (aufgrund zahlreicher kultureller Prägungen) anders wahr, als einen englischsprachigen Text.¹⁹⁶ Oder, um das Beispiel noch weiter auf die Spitze zu treiben: Sprache könnte auch ohne Rückgriff auf ihre Fähigkeit zur Benennung von Dingen in einer Kommunikation eingesetzt werden, bspw. indem man bewusst semantisch leere (oder hochgradig vieldeutige) Sätze formuliert oder eine Sprache spricht, welche die Rezipienten nicht verstehen. Denn mit einer solchen kommunikativen Gestaltung muss die Kommunikation nicht notwendigerweise

¹⁹⁴ Wenn ich daher im Folgenden vereinfachend von den „Modi“ Farbe, Ton oder Sprache spreche, so ist damit jeweils der *Einsatz* von Farbe, Ton oder Sprach im pragmatischen Vollzug gemeint.

¹⁹⁵ Ich spreche an dieser Stelle von *Ausdrucksressourcen* und nicht den Social Semiotics folgend von *semiotischen Ressourcen*, weil ich mit dem Begriff nicht nur potenzielle (bedeutungstragende) Zeichen erfassen möchte, sondern die Mittel, die überhaupt zur Gestaltung des Ausdrucks zur Verfügung stehen. Ob und inwiefern diese Ressourcen dann zeichenhaft eingesetzt werden, steht erst im pragmatischen Vollzug fest (s.u.).

¹⁹⁶ Vgl. dazu auch KRESS 1998: 55.

misslingen – bspw. könnten die Rezipienten damit gezielt vor ein Interpretationsrätsel gestellt werden, bei dem sie zwar vermutlich nach einem versteckten Kode suchen würden, aber auch auf eine Assoziationsebene geführt werden können, die eher der Vermittlung von Stimmungen und der kognitiven Verknüpfung mit den übrigen Eigenschaften des Ausdrucks zu individuellem Weltwissen dient, als der konkreten Benennung von Dingen.

Mit dieser Perspektive möchte ich für eine schärfere Trennung der Begriffe *Modus* und *Kode*, bzw. *Zeichen* eintreten. Zum einen schließe ich mich dabei bspw. BUCHERS (s.o.) und auch STÖCKLS (2004: 45) Ansicht an, dass nicht grundlegend kodifizierte Modi wie Farbgebung und typografische Gestaltung eine ganz wesentliche Rolle in der Kommunikation spielen, zum anderen behaupte ich aber, dass komplexe Systeme zur Zeichenproduktion wie natürliche Sprachen zwar als solche in der Linguistik ausführlich analysiert werden, aber hinsichtlich ihres Potenzials als *Modus* trotzdem häufig unter einer verengten Perspektive betrachtet werden.

Modi i.S. von Gestaltungsmitteln im pragmatischen Vollzug lassen sich nicht auf dieselbe Weise hinterfragen, wie Zeichen oder Zeichensysteme, weil sie m.E. nicht auf ihr Potenzial zur konkreten Benennung von Informationen reduziert werden dürfen. Modi können Formen von Zeichenhaftigkeit mit sich bringen – sie können Träger von Symbolen mit konkretem Denotat sein, von Indizes und Ikonen mit mehr oder weniger eindeutigen Referenten oder Auslegungsalternativen, oder sie können gezielt uneindeutig bleiben und müssen insofern im konkreten Kontext hinsichtlich ihrer Funktion oder Wirkung auf einen Ausdruck (z.B. auch: *ästhetisch* oder *poetisch*, vgl. JAKOBSON 1960) hinterfragt werden.¹⁹⁷

Es ist daher nicht möglich, eine eindeutige Antwort auf die Frage „was bedeutet es, eine Textstelle grün zu färben?“ zu geben. Es handelt sich um einen farbbasierten Modus, der funktional hinterfragt werden muss. Es müssen zunächst weitere Fakten geklärt werden. Bspw.: Um was für eine Textsorte handelt es sich? Wie wird der Text medial umgesetzt? Wer ist der Sender und welche Senderintention liegt vor? Und auch konkreter: Welche Farbe hat der übrige Text? Tauchen derartige Färbungen wiederholt auf? Erst dann kann

¹⁹⁷ Bei der Suche nach konkreter „Bedeutung“ (meaning) von Modi entstehen daher gelegentlich m.E. zu stark einschränkende Annahmen. Das „kleine Schwarze“ *bedeutet* eben nicht „Erotik und Macht“ (vgl. KRESS 2009: 59), sondern es kann lediglich so ausgelegt werden, weil es entsprechende Assoziationen liefern kann. Ein kleines, schwarzes Kleid zu tragen mag im Kommunikationskontext eines zweiseitigen Abendessens ein so gängiger ‚Kleidungsmodus‘ sein, dass es einem Kode bereits ähnelt (z.B.: *schwarz steht für Macht*, aber auch: *schwarz steht für Tod*, *schwarz steht für Trauer*), aber zu klare Kodifizierungen solcher Assoziationsspielräume werden kulturell oft gar nicht gemeinhin anerkannt – die Vagheit des Modus ist dann m.E. Teil der kulturellen Übereinkunft.

nach einer Funktion gefragt werden: Ist die Grünfärbung in diesem Kontext kodiert? Wird die Textstelle dadurch salient hervorgehoben (denn die Textstelle wäre ja durch die Grünfärbung deutlich salienter, wenn der übrige Text bspw. rot gefärbt ist, weniger aber dagegen, wenn der übrige Text gelb gefärbt ist)? Wird damit womöglich versucht, eine Assoziation zu einem thematischen Kontext zu erzeugen (bspw. wird eine grüne Schrift in einem Magazin über Pflanzenpflege vermutlich als adäquater empfunden, als in einem wissenschaftlichen Text)?

Auch ein sprachlicher Ausdruck trägt mehr Informationen als seine konkreten Zeichenbedeutungen – wie die obigen Beispiele bereits andeuten sollten. Abgesehen davon, dass er von vielen (für sich interpretationsbedürftigen) untergeordneten Gestaltungsalternativen begleitet wird (z.B. der Typographie im schriftsprachlichen Ausdruck und der Prosodie/Intonation in der gesprochenen Sprache), geht der alleinige Einsatz von Sprache bereits mit assoziativen Prägungen einher. Genau diese Prägungen sind es vermutlich, die es so schwer machen, über ihre Funktionen als Zeichensystem hinauszublicken. Sprache zu verwenden kann beispielsweise den Eindruck von Konkretheit, von besonderer Kommunikationsbereitschaft, von Persönlichkeit oder Dialogizität erwecken. Ein englischsprachiger Ausdruck wird im deutschsprachigen Kontext womöglich eingesetzt, um Weltgewandtheit oder ‚Internationalität‘ auszudrücken. Ein lateinisches oder anderweitig fachsprachliches Synonym zu einem deutschsprachigen Ausdruck kann als Bildungssignal eingesetzt werden, ein Reim als Teil eines sprachlichen Stils kann einen Ausdruck emotional färben. Keiner dieser sprachlichen Modi ist dann kodifiziert, aber alle nehmen einen Einfluss auf die Wahrnehmung der konkreten Kommunikationsereignisse, in denen sie verwendet werden.¹⁹⁸ Dass diese non-kodalen sprachlichen Eigenschaften auch im MMORPG-Kontext zum Tragen kommen, wird sich in den Analyseabschnitten zeigen (vgl. KAPITEL 8).

Im Gegensatz zur Kodalität halte ich diese assoziative Prägung oder Prägekraft für eine grundlegende Eigenschaft jedes Modus. Eine wesentliche Aufgabe der Multimodalitätsforschung liegt meines Erachtens darin, zu erkennen, welche Modi überhaupt an einem konkreten Kommunikationsereignis beteiligt sind, und welche durch sie gelieferten Funktionen und Auswirkungen auf die Kommunikation feststellbar sind. Dabei darf sie sich m.E. nicht nur auf den (leichter grammatikalisierbaren) „primal content“ (das kontextgelöste semantische Objekt, vgl. WILENSKY 1989: 171) konzentrieren, sondern muss auch die nicht-kodierten Funktionen und assoziativen Kräfte der wirkenden

¹⁹⁸ STÖCKL (2004) spricht bezüglich der assoziative und emotionale Wertigkeit vermittelnden typographischen Gestaltung (i.w.S.) von Texten von einer „konnotativen Semantik“ (ebd.: 25) – ein Begriff, der sich im Anschluss an die vorliegenden Überlegungen auf andere sprachbegleitende Modi ausweiten ließe.

Modi sowie den Kommunikationskontext miteinbeziehen. Modi können in der Konsequenz nicht nur als potenzielle *Träger von Kodes* (die ich für sich wiederum als *Systeme konkreter Zuordnungen* ansehe, vgl. KAPITEL 3.5), bzw. *Träger von Zeichensystemen* bezeichnet werden, sondern sie sind vor allem auch *Träger assoziativer Prägungen*.

Zur spezifischeren terminologischen Trennung vom Modus- und dem Kodebegriff mag eine weitere Anmerkung hilfreich sein: Es scheint nicht so, als seien Kodes strikt an einen bestimmten Modus oder eine Moduskombination gebunden. Für alle mir bekannten Kodes gibt es mehrere Ausdrucksalternativen, die jeweils mit eigenen assoziativen Prägungen belegt sind. Die gleiche sprachliche Aussage lässt sich sowohl schriftlich (und das in unterschiedlichen Schriftsysteme), als auch mündlich (und das mit verschiedenen dialektalen und anderweitigen Färbungen) wiedergeben. Ein Morse-Kode lässt sich sowohl in diversen akustischen Varianten wiedergeben (z.B. Klopfen, Pieptöne, Pfeifen), als auch in eine schriftliche Form transkribieren. Der eigentliche kodale Ausdruck (d.h. die ausgedrückten Zuordnungen) bleiben dabei (sofern die Transkription fehlerfrei ist und keine pragmatischen Interferenzen entstehen) unberührt. Der Auswertungszusammenhang verändert sich allerdings durch die modale Variante – weshalb keine intermodale Synonymie (im Gegensatz zur interkodalen Synonymie, vgl. KAPITEL 5.5) vorstellbar ist.

Meine Perspektive auf den Modusbegriff deckt sich damit zu weiten Teilen mit MCLUHANS Blick auf seinen Medienbegriff. Wenn für ihn „the medium [...] the message“ ist (MCLUHAN 1964: 7), weil sein Medienbegriff alles umfasst, was den menschlichen Geist, bzw. sein Verstehen erweitert, und weil die für das Verstehen gewählten medialen Zugänge selbiges in Form einer Prägekraft beeinflussen (vgl. KAPITEL 5.1), dann lässt sich im Rahmen der in diesem Kapitel besprochenen Theorie eine terminologische Adaption wagen, die sagt: *Die Modi sind die (semantisch wirkkräftige) Formung der Nachricht*. Meine Annahme ist dabei, um eine eigene Formulierung aus einem früheren Kapitel noch einmal aufzugreifen: Nicht nur zwischen dem Inhalt einer Nachricht und den für sie verwendeten *Medien* (im materiellen Sinne) besteht ein untrennbarer Zusammenhang (vgl. KAPITEL 3.1), sondern zwischen dem Inhalt einer Nachricht und *allen* dafür verwendeten Realisierungs- und Gestaltungsmitteln (was dem Medienbegriff MCLUHANS ja auch sehr nahekommt). Mit der Entscheidung für eine Kommunikationsform innerhalb einer medialen Rahmung, welche eine übergeordnete Moduswahl ist, geht auch gleichzeitig eine Einnengung der überhaupt nutzbaren weiteren Modi einher, und damit eine Reduzierung und Konkretisierung der mitwirkenden assoziativen Prägungen.

Für Zeichen und Zeichensysteme bedeutet das, dass sie in der Anwendung neben ihrer denotativen Funktion und ihren klaren Zuordnungen immer zusätzlich eine unkonkrete kulturelle Prägung in die Kommunikation einbringen,

weil ihr Einsatz die mitschwingenden Assoziationsspielräume zur Interpretation freigibt.¹⁹⁹ Für den (sender- und empfängerseitigen) Akteur, bzw. den Zeichen- und Mediennutzer bedeutet es, dass er sich diesem inhärenten Bedeutungsmehrwert der genutzten Zeichen und aller modalen Erscheinungsformen entweder bewusst sein kann, oder dass er passiv und unbewusst davon beeinflusst wird und das assoziative Beiwerk seiner Kommunikationsmodi somit unreflektiert akzeptieren muss.

6.6.2 Modustypen

Mich auf die Grundlagenarbeit von STERTKAMP/SCHÜLER (2014: 316ff.) stützend gehe ich davon aus, dass die Konventionalität eines Kommunikationsmodus den Grad der Reflektiertheit mitbestimmt, mit welcher ein Akteur ihn in seinen Kommunikationskontext einbringt. Auf Basis des Konventionalitätsgrades von Modi unterscheide ich drei Modustypen: *Ad-hoc-Modi*, *kontextuell-konventionelle Modi* und *kulturell-konventionelle Modi* (vgl. ebd.). Diese drei Typen möchte ich nun in direktem Anschluss an STERTKAMP/SCHÜLER etwas genauer erläutern²⁰⁰:

Ad-hoc-Modi: Als Ad-hoc-Modus bezeichne ich stark kontextanhängige Gestaltungsmittel, die im Rahmen der Individualgestaltung von Kommunikaten eingesetzt werden und dabei kaum oder gar nicht konventionalisiert sind.²⁰¹ Diese Kommunikationsmodi dienen aus funktionaler Perspektive vermutlich vorrangig der Salienzzeugung. Beispielsweise wäre die plötzliche (nicht kodifizierte) Änderung der **Schriftart** oder der **Schriftgröße** an einzelnen Textstellen in einem wissenschaftlichen Fließtext ein Ad-hoc-Modus. Ad-hoc-Modi benötigen stärker konventionalisierte Modi als Basis.

Kontextuell-konventionelle Modi: Als kontextuell-konventionell bezeichne ich Gestaltungsmittel, die typischerweise innerhalb der Kommunikationsformen eines spezifischen (und damit mehr oder weniger klar umrissenen) Interaktionskontextes oder sozialen Umfeldes (z.B. Zeitschriftenredaktionen oder Online-Communities) eingesetzt werden

¹⁹⁹ Vgl. dazu auch KAPITEL 5.5, insbesondere bezüglich der Symbolsysteme im Einsatz.

²⁰⁰ Die folgenden Beispiele und Formulierungen beruhen auf der Grundlage von STERTKAMP/SCHÜLER 2014: 320.

²⁰¹ Wie stark die Konventionalisierung tatsächlich ausfällt, ist allerdings vermutlich abhängig von der Kommunikationsform und dem Kommunikationskontext.

und darin konventionell sind, aber nicht notwendigerweise darüber hinaus. Dazu gehören beispielsweise Farbleitsysteme für viele Magazinformate oder Webseiten, welche aber in Zeitungen oder Büchern (sowohl aus pragmatischen, als auch aus konzeptionellen Gründen) keine Anwendung finden oder der Einsatz visualisierender Mittel bei einer wissenschaftlichen Präsentation (PowerPoint-Folien, Videomaterial, Tafelbilder), die in anderen Typen der face-to-face-Kommunikation nicht verwendet werden.

Kulturell-konventionelle Modi: Als kulturell-konventionell bezeichne ich in einem größeren soziokulturellen Umfeld (aber oftmals kommunikationsformspezifisch) besonders stark konventionalisierte Gestaltungsmittel. Sie bilden dadurch, noch mehr als kontextuell-konventionelle Modi, eine notwendige Basis für die Salienz weniger konventioneller Modi. Beispielsweise ist das Designmerkmal „schwarz auf weiß“ im Buchdruck, obwohl technisch inzwischen alle erdenklichen Variationen möglich wären, genauso ein kulturell-konventioneller Modus (nicht nur) westlicher Gesellschaften, wie die Textausrichtung *von links oben nach rechts unten* – und sogar die Verwendung gesprochener Sprache in einer face-to-face-Interaktion gehört in diese Kategorie.²⁰²

Meines Erachtens sinkt die Wahrscheinlichkeit, dass ein Modus *bewusst* in die Kommunikation eingebracht wird, mit wachsender Konventionalität. Insbe-

²⁰² Insbesondere der Einsatz gesprochener Sprache in der face-to-face-Interaktion mag man intuitiv nicht als Gestaltungsentscheidung im Sinne eines bewusst eingesetzten Gestaltungsmittels beurteilen. Das liegt gerade daran, dass es sich um einen *hochgradig konventionellen*, weil durch die angeborene Sprachfähigkeit des Menschen *natürlichen* und daher sehr naheliegenden Kommunikationsmodus in der face-to-face-Kommunikation handelt. Allerdings bedeutet das nicht, dass es für sie keine Alternativen gäbe. Um einen besonders konventionellen Modus als solchen zu identifizieren, lässt sich immer eine pragmatische Gegenprobe durchführen, indem man fragt: „Hätte die Information in diesem Kommunikationskontext auch anders ausgedrückt werden können?“ Ignoriert man die (m.E. generell gültige) Unmöglichkeit strikter intermodaler Synonymie, so lässt sich diese Frage im Falle des obigen Beispiels mit einem eindeutigen ‚ja‘ beantworten (wenngleich das durch die unangefochtene Konvention bedingte ‚aber‘ sicherlich direkt daneben auf der Zunge liegt): Auch in einer face-to-face-Situation kann die Sprache durch nicht-sprechsprachliche Kommunikationsformen substituiert werden (etwa durch geschriebene Plakate oder Zeichensprachen) – wodurch etwa gehörlosen und stummen Kommunikationsteilnehmern eine kommunikative Integration ermöglicht werden kann.

sondere der Einsatz kulturell-konventioneller Modi wird gewiss nicht für jeden Kommunikationsakt bewusst abgewägt – es wird stattdessen ja gerade auf die Konvention zugegriffen, um den Gestaltungs- und Entscheidungsaufwand für die Kommunikation zu reduzieren. Ad-Hoc-Modi dürften dagegen immer das Ergebnis aktiver Entscheidungen sein, da sie definitionsgemäß nur durch den Bruch von Konventionen funktionieren.

Die Übergänge zwischen den Modustypen sind fließend, insbesondere bezüglich der kontextuell-konventionellen Modi. Beispielsweise erfreuen sich PowerPoint-Präsentationen zunehmender Verbreitung, bspw. im universitären, schulischen oder auch im beruflichen Kontext. Dadurch ist es schwer zu beurteilen, ob ihr Einsatz in der Kommunikation ein mehrfach kontextuell-konventioneller Modus ist, oder ob er sich bereits an der Grenze zum kulturell-konventionellen Modus befindet.²⁰³ Eine eindeutige Zuordnung zu einer der Kategorien ist in Hinblick auf solche Fälle nicht immer problemlos möglich, aber auch nicht zwingend notwendig: Das Modell dient nicht in erster Linie der scharfen Abgrenzung von Modustypen, sondern viel eher der Sensibilisierung dafür, *was* für Modi in der alltäglichen Kommunikation eingesetzt werden, und wie leicht wir insbesondere die konventionelleren Kommunikationsmodi als solche übersehen. Dieses „Übersehen des Konventionellen“ zeigt auch, dass die wachsende Konventionalisierung eines Modus mit einer stärkeren Akzeptanz und einer reduzierteren Bewusstheit seines Status als Modus einhergehen kann. Für die bevorstehende Analyse sind nun, nachdem wir uns unsere kulturell-konventionelle Basis bewusst gemacht haben, besonders die kontextuell-konventionellen Modi der MMORPG-Kommunikation sowie die aus diesen Konventionen ausbrechenden ad-hoc-Modi interessant.

Abseits der Konventionalitätsskala unterscheide ich außerdem Modi 2. und 1. Ordnung (vgl. auch STERTKAMP/SCHÜLER 2014: 319):

Modi 2. Ordnung (fakultative Modi): Mit dieser Kategorie erfasse ich alle Modi, die sich in kleinere Einheiten (bzw. Submodi) zerlegen lassen, wobei die jeweiligen Teileinheiten entweder selbst Modi 2. Ordnung oder Modi 1. Ordnung (s.u.) sein können. Sie sind diejenigen Gestaltungsmittel der Kommunikation, mit denen ein Sender die kommunizierte Information in eine grundlegende Form, bzw. Struktur bringt. Zu den Modi 2. Ordnung zählt der Einsatz spezifischer biologischer oder technologischer Medien und der damit realisierten Kommunikationsformen genauso wie der Einsatz von Zeichensystemen (z.B. gespro-

²⁰³ In diesem Falle tendiere ich allerdings eher dazu, von einem mehrfach kontextuell-konventionellem Modus zu sprechen, da in jedem Falle akzeptierte und gängige Alternativen für Vorträge zu finden sind.

chene oder geschriebene Sprache, gezeichnete oder fotografierte Bilder), als auch ggf. die gezielte Wahl der Akteure (z.B. die Geschlechterrollenbesetzung in einer Präsentation oder einem Film), die signalhafte Gestaltung der Kleidung und des Äußeren (bspw. indem bestimmte soziokulturellen Prototypen und Stereotypen gezielt vertreten oder abgelehnt werden) und die kontrollierte Veränderung oder Ausgestaltung des Aktions- bzw. Interaktionskontextes (der mit der Wahl der Kommunikationsform üblicherweise in Zusammenhang steht).

Modi 2. Ordnung lassen sich insofern als *fakultativ* bezeichnen, als dass es stets modale Alternativen (also Ausdrucksvarianten) für sie gibt, d.h. dass sich ein Sender stets dazu entscheiden kann, den entsprechenden Modus *nicht* einzusetzen und seine Information stattdessen in einer anderen modalen Realisierungsvariante (bspw. mit einem anderen Zeichensystem oder in einer anderen Kommunikationsform) auszudrücken.²⁰⁴

Modi 1. Ordnung (obligatorische Modi): In diese Kategorie fallen alle Modi, die sich nicht weiter zerlegen lassen; sie sind demnach die kleinsten modalen Bestandteile der Kommunikation.²⁰⁵ Hierzu gehören bspw. Farbgebung, Größe, Darstellungsdauer und zahlreiche weitere qualitative Merkmale von Äußerungen.

Obligatorisch sind Modi 1. Ordnung, weil sie stets als konstituierende Komponenten von komplexeren Modi 2. Ordnung auftreten und daher nicht ohne Weiteres durch einen anderen Modus ersetzt werden können. Nehmen wir den Modus *Sprechen*, bzw. genauer den *Einsatz gesprochener Sprache* (also einen Modus 2. Ordnung) als Beispiel: Er geht (u.a.) mit den submodalen Bereichen *Akzentsetzung/Betonungen*, *Sprechrhythmus*, *Tonhöhengestaltung*, *Sprechlautstärke* und *Sprechgeschwindigkeit* einher.²⁰⁶ Es ist nun beispielsweise

²⁰⁴ Im Sinne der Modi als Träger assoziativer Prägungen sind solche Ersetzungen aber grundsätzlich niemals gleichwertig: Eine *intermodale* Synonymie in Analogie zur *interkodalen* Synonymie (vgl. KAPITEL 3.5) kann es definitionsgemäß nicht geben (vgl. dazu z.B. auch LEMKE 1998: 110, KRESS 1998: 55, s.o.).

²⁰⁵ Bei KRESS findet sich ein ähnliches Konzept in den „Resources of a mode“ (KRESS 2009: 55), welche die Gestaltung eines Ausdrucks im Detail ermöglichen. Allerdings gehören für ihn auch größere Einheiten wie „*image*“ oder „*speech*“ in diese Kategorie, die m.E. Modi 2. Ordnung sind.

²⁰⁶ In Anbetracht meiner Definition eines Modus als *Gestaltungsmittel* der Kommunikation müsste man genauer sagen: Nicht der Sprechrhythmus, die Sprechlautstärke, die Sprechgeschwindigkeit etc. *selbst* sind die Modi der gesprochenen Sprache (es handelt sich vor der Anwendung um mögliche *Gestaltungsressourcen*),

nicht möglich, die Tonhöhe beim Sprechen (einen Modus 1. Ordnung) durch einen anderen Modus auszutauschen, weil sie ein notwendiger Bestandteil der gesprochenen Sprache ist. Um die Tonhöhe als Modus zu vermeiden, müsste ein anderer Modus 2. Ordnung herangezogen werden, beispielsweise die geschriebene statt der gesprochenen Sprache (die dann aber mit einer ganzen Reihe anderer submodaler Komponenten einherginge). Modi 1. Ordnung sind demnach nicht optional, weil sie im Rahmen der übergeordneten modalen Gestaltung definiert werden *müssen*.²⁰⁷

Für Modi 1. Ordnung ist außerdem kein neutraler Nullpunkt zu finden: Für keinen der o.g. submodalen Bereiche des Sprechens ist eine Annullierung möglich, ohne dabei das Sprechen abzubrechen oder einen extrem unkonventionellen Sprechmodus zu konstruieren: Die Lautstärke oder die Sprechgeschwindigkeit aufzuheben würde zu einem sofortigen Abbruch des Sprechens führen. Der (vermutlich zum Scheitern verurteilte) Versuch, auf Intonationsmerkmale zu verzichten, d.h. keine Akzente, Tonhöhenänderungen oder Pausen zu setzen, wäre ein besonders auffälliger intonationsbasierter Ad-hoc-Modus, der die Variable ‚Intonation‘ und ihre Submodi sogar effektiv in den Aufmerksamkeitsvordergrund rücken würde.

Zudem sehe ich stets mehrteilige, wenn nicht sogar graduelle Übergänge in der Darstellung der Modi 1. Ordnung: Helligkeit, Farben, Lautstärke, Tonhöhe, aber auch weniger unmittelbar vom physikalischen Kontakt abhängige Modi wie die Schriftart oder die Schriftgröße – kein Modus der 1. Ordnung präsentiert sich in einem einfachen binären Zustand, sondern sie bieten nach meinem Dafürhalten stets quasi unbegrenzt viele Gestaltungsalternativen.

BUCHER bezeichnet diejenigen Gestaltungselemente, die ich als Modi 1. Ordnung beschreibe, wiederholt als „parasitär“ (z.B. in BUCHER 2011: 129, BUCHER 2010a: 53, vgl. KAPITEL 6.5) – zunächst weil sie keinen „proposition-

sondern deren jeweiliger Einsatz im pragmatischen Vollzug. Ich bevorzuge hier aber der Verständlichkeit halber die etwas vereinfachende Formulierung.

²⁰⁷ Natürlich ließe sich in diesem Zusammenhang argumentieren, dass sich ein Kommunikationsteilnehmer sehr wohl dafür entscheiden könnte, beispielsweise *Farbe* gezielt als Kommunikationsmodus einzusetzen – in dieser Hinsicht ist der Einsatz der Farbe als Kommunikationsmodus also optional. Allerdings müsste er sich bei dieser Entscheidung bewusst für einen übergeordneten Trägermodus 2. Ordnung entscheiden, für den die Farbe (oder anders: die Kontrastbildung, sofern man schwarz und weiß nicht als Farben bezeichnen möchte) ein obligatorisches Element ist (bspw. der Einsatz von Bildmaterial oder gedruckten Texten). Sobald ein solcher Modus 2. Ordnung gewählt wurde, steht nicht mehr zur Option, ob die Farbgebung nun auch als Modus eingesetzt wird, oder nicht: Sie ist im Rahmen des Einsatzes visueller Kommunikationsformen ein obligatorisches Element.

alen Gehalt“ haben (was aber nach meiner Auffassung ohnehin für jeden Modus zutrifft, da bspw. auch ‚Sprachlichkeit‘ noch keine Proposition besitzt, sondern lediglich die konkrete sprachlich formulierte Aussage), aber offenbar auch, weil sie immer mit dem Einsatz von komplexeren Systemen einhergehen und dabei scheinbar nur gestaltende Funktionen erfüllen:

[Die] Besonderheit [der Elemente der Gestaltung und des Layouts] liegt darin, dass sie sich gegenüber den Modi von Text und Bild parasitär verhalten: Typografie kann ohne Text nicht vorkommen, Farbe nicht ohne Schrift oder Abbildung, und das Layout setzt immer anzuordnende Elemente voraus. (BUCHER 2011: 129)

Ich halte diese Betrachtung allerdings für zu einseitig: Genauso gut könnte man derartige Modi als ‚kreierend‘ bezeichnen, denn kein übergeordneter Modus lässt sich ohne seine modalen Komponenten darstellen (weswegen ich sie auch als Modi 1. Ordnung bezeichne, aus denen Modi 2. Ordnung gebildet werden). Wie sollte es Text ohne typographische Merkmale oder Bilder ohne Farbgestaltung, bzw. visuelle Kontrastmittel geben? Die Beidseitigkeit dieser Abhängigkeit wird von einem Ansatz, der komplexere Modi 2. Ordnung aufgrund ihres konkreteren funktionalen Einsatzbereiches als ‚Wirt‘ behandelt, unterschlagen. Das tatsächliche Verhältnis zwischen Modi 1. und 2. Ordnung lässt sich daher m.E. am ehesten durch die Metapher der *Symbiose*, genauer der *Eusymbiose* beschreiben: Mit der Löschung der einen Komponente geht auch die Löschung der anderen einher.

Die einleitend formulierte Frage, welche Ausdrücke als *multimodal* zu bezeichnen sind, lässt sich aus dieser Perspektive einfach beantworten: Jegliche Interaktion (und damit auch jegliche Kommunikation) ist multimodal, weil keine Kommunikation oder Interaktion vorstellbar ist, die auf einem einzigen Modus 1. Ordnung basiert.²⁰⁸ Dafür möchte ich noch ein Beispiel liefern: Sperrte man eine Person in einen dunklen, schalldichten Raum, könnte man dafür argumentieren, dass die isolierte Vorführung eines einzelnen Tones oder einer einzelnen Farbe als monomodale Kommunikation interpretiert werden kann. Allerdings lässt sich keine Farbe ohne definierte räumliche Fläche und ohne Justierung von Helligkeitsgrad oder Sättigung darstellen. Kein Ton kann ohne die Einstellung der Lautstärke und die Wahl einer Klangfarbe abgespielt werden. Und weder Ton, noch Farbe lassen sich ohne Berücksichtigung der

²⁰⁸ Diese Annahme findet sich wiederholt in der Multimodalitätsforschung, allerdings mit unterschiedlicher Reichweite und verschiedenen Begründungen („All texts are multimodal“ (KRESS/VAN LEEUWEN 1998: 186), „Alle Medienkommunikation ist multimodal“ (BUCHER 2012a: 54), „All interaction is multimodal“ (NORRIS 2004: 1)).

Zeitachse präsentieren: Die Vorführung muss beginnen und ggf. auch enden. Der *kommunikative Einsatz von Farbe* und der *kommunikative Einsatz eines Tons* (bzw. *akustischer Mittel*) beschreibt zwar kleinstmögliche modale Bauteile, diese können aber nicht ohne weitere modale Merkmale wie *Dauer*, *Intensität*, *Qualität* oder die *räumliche Verortung* dargestellt werden. Und das zieht sich m.E. durch alle denkbaren Gestaltungsmittel: Kein Modus kann für sich alleine existieren.²⁰⁹

Empfängerseitig steht nun für jede Kommunikation in Frage, welche Moduswahlen des Senders intendiert und bewusst vorgenommen wurden, und welche unbewusst in den Ausdruck mitgeschleift wurden. Zwar ist HOLLYS Kritik an einer Bedeutungstheorie, die das ‚nicht Gemeinte‘ grundlegend mitinterpretiert, nachvollziehbar (vgl. HOLLY zum handlungstheoretischen Zugang in 2010: 366), allerdings sind es m.E. gerade solche diffusen Informationswerte, die (neben anderen Uneindeutigkeiten wie dem des ambivalenten Zeichens) unterschiedliche sender- und empfängerseitige Deutungen eines Kommunikates auslösen, und die daher in der zwischenmenschlichen Kommunikation eine wesentliche Rolle spielen.

6.6.3 Kommunikativität und exogene Einflüsse

Obwohl ich mich nicht in allen Punkten der Theorie der Social Semiotics (vgl. KAPITEL 6.2) anschließen kann – ich bin bspw. nicht der Ansicht, dass Zeichen durch ihre Anwendung in einem sozialen Kontext jeweils *neu kreiert* werden, sondern dass sie stets im pragmatischen Einsatz auf Basis soziokultureller Konventionen genutzt und nach Bedarf verformt werden –, halte ich weite Teile ihrer theoretischen Grundlagen für sehr fruchtbringend. Das betrifft vor allem den Zugriff auf einen offenen Modusbegriff, der sich durch Ausdrucksalternativen begründet. So gehe ich davon aus, dass alles vom Menschen (technologisch wie biologisch) Vermittelbare zur Kommunikation – und damit als Modus – eingesetzt und/oder als solcher interpretiert werden kann. Das deckt sich zu weiten Teilen mit einer Kernannahme VAN LEEUWENS, die er mit einem Beispiel zur soziokulturellen Bedeutungsbildung durch die Art und Weise des Laufens darstellt:

Almost everything we do or make can be done or made in different ways and therefore allows, at least in principle, the articulation of different social and cultural meanings.

Walking could be an example. We may think of it as non-semiotic behaviour, basic locomotion, something we have in common with other species. But there

²⁰⁹ Für ähnliche Argumentationen vgl. z.B. KRESS/VAN LEEUWEN 1998: 186, KRESS/VAN LEEUWEN 2002: 350 und LEMKE 2002: 302

are many different ways of walking. Men and women walk differently. People from different parts of the world walk differently. Social institutions – the army, the church, the fashion industry – have developed their own special, ceremonial ways of walking. Through the way we walk, we express who we are, what we are doing, how we want others to relate to us, and so on. Different ways of walking can seduce, threaten, impress and much more. For this reason actors often start working on their roles by establishing how their characters might walk. (VAN LEEUWEN 2005: 4)

M.E. sind Phänomene wie die Art und Weise des Laufens (bzw. der ‚Laufstil‘) allerdings nicht notwendigerweise eine kommunikationsartige Zeichennutzung und erst einmal auch kein Modus. Es handelt sich meiner Ansicht nach zunächst um einen Teil der Kontextinformationen, bzw. um einen *exogenen Einfluss* auf die Kommunikation, die in diesem Beispiel lediglich Symptomwirkung besitzt. Sie sind zeichentheoretisch also eher als nicht-kommunikativer, uneindeutiger Index, d.h. als Anzeichen bspw. für eine kulturelle Prägung²¹⁰ oder für einen gesundheitlichen Zustand zu verstehen.²¹¹ Erst, wenn der Laufstil entweder von einem Sender, oder von einem Empfänger oder idealerweise von allen Beteiligten (ob nun bewusst oder unbewusst) als Teil der Kommunikation verarbeitet wird – also als ihr zugehörig verstanden wird (was ich unter dem Attribut der *Kommunikativität* fasse) – wird er m.E. auch zum Modus.²¹² Wie der Laufstil dann tatsächlich semiotisch aufgeladen ist – also ob es sich um konkret zeichenhaftes Verhalten, bzw. um die signalhafte Vermittlung kultureller Prägungen handelt –, wird aus Sicht der Kommunikationsteilnehmer erst dann relevant.

²¹⁰ Solche kulturellen Prägungen ist es im Übrigen, durch welche eine semiotische Ressource KRESS/VAN LEEUWEN zufolge ihr *meaning potential* erhält (vgl. KRESS/VAN LEEUWEN 2001/2010: 58f, s.o.).

²¹¹ KRESS und VAN LEEUWEN bezeichnen solche Signale auch als prä-zeichenhafte *Signifiers*, aus denen in der Interaktion Zeichen konstruiert werden, vgl. KRESS/VAN LEEUWEN 2001/2010: 58f.

²¹² Eine methodische Schwierigkeit ist für die Analyse natürlich, überhaupt zu erkennen, wann eine kommunikative Signalwirkung von einem der Kommunikationsteilnehmer intendiert, bzw. wahrgenommen wird. Bei eindeutig kommunikativem Verhalten – bspw. beim Einsatz von Zeichensystemen – und besonders gängigen Kommunikationsmodi lässt sich das i.d.R. problemlos feststellen. Bei weniger eindeutigen Modi wie dem Laufstil kann die analytische Wissenschaft denselben Missverständnissen unterliegen, wie jeder andere Empfänger auch (vgl. KAPITEL 4.5.5). Ein erster methodischer Ansatz wäre die direkte Einschätzung der Kommunikationsteilnehmer selbst durch nachträgliche Interviews. Eine zweite Möglichkeit wäre eine Gegenprobe, bei der das infrage stehende Element in einem Transkript verändert oder weggelassen wird, um in einem anschließenden Interview zu überprüfen, ob der eigentliche Gestalter einer Information sie nach der Abänderung als ‚verfälscht‘ betrachtet.

Der Aspekt der Unterscheidung von exogenen Einflüssen und Modushaftigkeit ist m.E. zentral für die Auswertung nichtsprachlichen und sprachbegleitenden kommunikativen Verhaltens. Probleme können insbesondere entstehen, wenn es zwischen Sender und Empfänger einer Nachricht zu Missverständnissen kommt – also wenn einer der beiden einen nicht kommunikativ gemeinten exogenen Einfluss als Modus wertet. Dieser Punkt wird in KAPITEL 6.6.5. noch einmal erläuternd aufgegriffen werden.

6.6.4 Affordanzen und Modusfunktionen

Was ein Modus konkret in der Kommunikation leisten kann, wird von KRESS mit dem aus der Wahrnehmungspsychologie stammenden Begriff der *Affordances* (vgl. GIBSON 1979, hier: *Affordanzen*), d.h. dem *Angebotscharakter* eines Modus gefasst (vgl. dazu z.B. KRESS 2002: 355, KRESS 2009, aber auch STEINSEIFER 2011: 168, BUCHER 2012b: 34f und BUCHER 2012a: 73f). Sie sind für KRESS „the potentials and limitations of material drawn into semiosis as mode“ (KRESS 2009: 58), und damit die dem Modus eigenen „sources of making meaning“ (KRESS 2002: 355). Für ihn liegt dieser Angebotscharakter stets im Material, bzw. im Modus selbst begründet, und das macht ihn zur funktionalen Grundlage aller Ausdrucksgestaltung: Weil ein Modus einen spezifischen Angebotscharakter besitzt, eignet er sich für den Einsatz in bestimmten Kommunikationshandlungen besonders gut oder schlecht. Die Eignung eines Modus fällt dabei in Abhängigkeit von der jeweiligen Kommunikationshandlung unterschiedlich aus: Bildmaterial eignet sich mit seiner Fähigkeit zur detaillierten ikonischen Darstellung bspw. u.U. besser als sprachliche Äußerungen, um etwa den Zusammenbau eines Möbelstücks zu erklären. Sprache dagegen eignet sich besonders gut zur Erläuterung abstrakter Konzepte. Diese durch die modalen Affordanzen gelieferte Eignung für den Einsatz in bestimmten Kommunikationskontexten wird in den Social Semiotics als *aptness* (dt. *Angemessenheit*, *Eignung*) bezeichnet (vgl. z.B. KRESS 2009: 55, 62, 67, vgl. KAPITEL 6.2).

Zwar ist dieser Zugang m.E. nachvollziehbar und sinnvoll, allerdings wird in der Literatur oft zu schnell auf die vordergründigen Affordanzen eines Modus zugegriffen, was die in den meisten Analysen zentral behandelten Modi *Sprache* und *Bild* (wie im obigen Beispiel geschehen) erneut auf ihren Status als Zeichen(systeme) reduziert. So zählt KRESS beispielhaft auf: “speech and writing ‘name’; image ‘depicts’; gestures lend emphasis and sketch out themes and topics.“ (KRESS 2009: 64) In meinem begrifflichen Rahmen benennen diese Beispiele aber nur einen Teil der mit den Modi gelieferten Affordanzen. Schon alleine gesprochene und geschriebene Sprache lassen sich m.E. nicht

auf ihre gemeinsame Zeichenhaftigkeit reduzieren, weil sie Informationen nur kodial identisch vermitteln, nicht aber modal. Auch Bilder besitzen völlig unterschiedliche Möglichkeiten zur konkreten und unkonkreten Darstellung von Informationen (bspw. als Fotografie, als konkrete oder abstrakte Malerei oder als gezeichnete Schemata) – die Fähigkeit zur „Abbildung“ ist also nur eine ihrer zentralen Affordanzen. Und Gestik kann mehr zur Kommunikation beitragen, als sprachlich vermittelte Inhalte salient hervorzuheben (was die Sprache mit ihren subsprachlichen Modi der Intonation übrigens ebenfalls bewältigen kann). Bspw. können mittels Gestik ganz konkrete Zeichen produziert werden, etwa durch die Transkription von Lautsprachen in Zeichensprachen oder in Form von deiktischen Ausdrücken.

Diese Beispiele zeigen, dass eine zu starke Konzentration auf die offensichtlichen Affordanzen eines Modus dessen ‚Begleitangebot‘ und seine modalen Varianten scheinbar in den Hintergrund treten lässt – und das m.E. zu Unrecht.

Nach meinem Dafürhalten muss der Blick zunächst auf noch grundlegendere Moduseigenschaften gerichtet werden. Einen aufschlussreichen Ansatz zeigt KRESS, wenn er zwei modustypische Eigenschaften für Farbe (d.h.: einen Modus 1. Ordnung) unterscheidet, nämlich *Assoziation* (auch: *provenance*, d.h. der [kulturelle] Ursprung) und *Distinktionsfunktion* (vgl. KRESS 2002: 355). Was KRESS als *Assoziationen* bezeichnet, beschreibt das gleiche Phänomen, das ich weiter oben bereits als uneindeutige *assoziative Prägung*, bzw. als *Prägestkraft* oder seltener als assoziativen *Mehrwert* von Modi bezeichnet habe.²¹³ Man kann solche Assoziationen verbalisieren, aber nicht im linguistischen Sinne grammatikalisieren, weil sie für jeden Modusnutzer individuell unterschiedlich sein können. Sie bilden in meinen Augen die basale, aber aufgrund ihrer Unkonkretheit scheinbar leicht zu übersehende modale Affordanz bspw. zur Stilisierung, Rekontextualisierung oder emotionalen Färbung eines

²¹³ Diese Prägungen ließen sich auch als die *Konnotate* der Modi bezeichnen, wenn man näher an einer linguistischen Ausgangsterminologie bleiben möchte. Ein Konnotat ist allerdings genau genommen die Nebenbedeutung eines *sprachlichen* Ausdrucks (vgl. BUBMANN 2008: 362), während der Begriff der Assoziationen sich allgemeiner auf kognitive Verknüpfungen bezieht. Laut BRUNZEL haben daher „Assoziationen im psychischen Bereich denselben Status wie Konnotationen auf der Sprachebene“ (vgl. BRUNZEL 2002: 117). Es ließe sich, weil viele Kommunikationsmodi sprachbegleitend auftreten, dafür argumentieren, bei den o.g. assoziativen Prägungen die linguistische Terminologie zu erweitern und von „modalen Konnotationen“ zu sprechen. Da allerdings gerade auch *nichtsprachliche* Kommunikationsmittel unter den Modusbegriff fallen, halte ich, dem Ansatz von KRESS folgend, den Assoziationsbegriff für geeigneter.

Ausdrucks, die aber in fast allen Kommunikationskontexten im täglichen Leben in verschiedensten Varianten (z.B. in Stimmfarbe und –lautstärke²¹⁴, Farbtönen, haptischen Feedbacks) zur Kommunikation verwendet wird – insbesondere die Werbe- oder die Filmindustrie nutzt die assoziativen Prägungen von Modi verstärkt, um ihre Beiträge mit emotionalen Färbungen auszustatten.

Die *Distinktionsfunktion* (in meinen Worten noch eher: die *Distinguierbarkeit*) macht jeden Modus überhaupt erst wahrnehmbar und dadurch unterscheidbar und potenziell salient. Sie ist außerdem die Basis für jede Zeichenhaftigkeit: Konkrete Zeichen können nur funktionieren, weil sie sich von anderen Zeichen abgrenzen lassen. Diese Eigenschaft mag seitens der Linguistik womöglich auch die Hoffnung erwecken, stets etwas Zeichenhaftes, Grammatikalisierbares hinter dem Distinguierbaren zu finden – was aber m.E. erst mit der vorangehenden Anbringung eines entsprechenden Codes möglich ist.

Modi 2. Ordnung tragen bei der Integration ihrer Submodi die Distinktionsfunktionen der genutzten materialen Zugänge und zumindest einen Teil der modalen assoziativen Prägungen weiter und verengen und konkretisieren ihren Angebotscharakter durch die Schaffung wahrnehmbarer Strukturen: Die Affordanzen des Modus *Schriftlichkeit* (ein Modus 2. Ordnung) resultieren aus der Kombination der Affordanzen von *Schriftgröße*, *Schriftfarbe*, *Absätze/Abstände*, *Schriftart*, *Linienstärke*, *Ausrichtung* etc. (also Modi 1. Ordnung) und werden um eigene kulturellen Prägungen (die also nicht aus ihren Modi 1. Ordnung hervorgehen) ergänzt. Der Modus *Schriftlichkeit* geht außerdem in der Regel mit (mindestens) einem konventionellen Kode einher²¹⁵ und besitzt damit die zusätzliche modale Affordanz ‚*kann Zeichensysteme schriftlich ausdrücken/transkribieren und dadurch sowohl Ausdrücke mit konkreter Bedeutung, als auch uneindeutige Ausdrücke produzieren*‘.

²¹⁴ Obwohl ich Prosodie häufig aufgrund seiner assoziativen Affordanzen als Beispiel anführe, gilt andererseits zu bedenken, dass Teile der Prosodie lautliche Realisierungsformen kodifizierter grammatikalischer Phänomene sind, bspw. das Anheben der Stimme am Satzende als Illokutionsindikator für eine Frage. Zur Einschätzung der Bedeutung der Prosodie aus multimodalitätstheoretischer Perspektive vgl. auch KRESS 2009.

²¹⁵ Welcher Kode nun tatsächlich durch den Modus getragen wird, ist zwar von den Affordanzen des Modus abhängig, diese aber bieten dabei Spielraum. Bspw. ließen sich mit unseren konventionellen Schriftsymbolen auch ganz andere Sprachcodes tragen – insbesondere solche, die sich Eigenschaften mit der deutschen Sprache teilen. Die Wahl der dann mit der Schrift realisierten Sprache ist dabei m.E. ebenfalls als Modus zu werten. Selbstverständlich lässt sich Schrift auch ohne den Einsatz eines Codes verwenden – dazu müssten lediglich die Zeichen der Schrift in ungeordneter Reihung verwendet werden. Dadurch entstünde wiederum ein Modus, der zwar an einen Kode erinnert, aber ohne ihn zu tragen – womit der Ausdruck mit einem durch Konventionsbruch ausgelöstem ‚Interpretationsrätsel‘ ausgestattet wird.

Auch ein kurzer kommunikativer Akt geschieht damit immer unter dem Einfluss gleich mehrerer Affordanzen auf unterschiedlichen Ebenen (Affordanzen der Modi 1. wie 2. Ordnung). Eine Antwort auf die grundlegende Frage, *warum* ein Sender seine Kommunikationseinheit so gestaltet hat, wie er sie gestaltet hat, kann auf all diesen Ebenen gesucht werden und darf sich meines Erachtens nicht nur auf das offensichtlich Grammatikalisierbare beschränken.

Es ist für diese Studie eine wesentliche Erkenntnis, dass sich die Affordanzen unterschiedlicher Kommunikationsmodi gegenseitig ergänzen können. Zur Veranschaulichung möchte ich das obige Beispiel noch einmal aufgreifen: Auch wenn sich Bildmaterial besser für die Gestaltung einer Bauanleitung für Möbel eignen mag als schriftsprachliche Beschreibungen, dürfte die Kombination aus Bild *und* Schrift dafür noch besser geeignet sein, weil beide Modi die Affordanz besitzen, die Inhalte des jeweils anderen Modus bei gleichzeitigem oder zeitnahe Einsatz kontextabhängig transkribieren und vereindeutigen zu können. Gerade solche Eigenschaften treten aber nicht immer offensichtlich zutage, was sie für die Linguistik und Multimodalitätsforschung besonders interessant macht.

6.6.5 „Modi-fikation“ von Information in der Kommunikation

Sobald ein Kommunikationsteilnehmer nun einen Beitrag verfassen will – sei es als abgeschlossenes Gesamtkommunikat oder als Teilkommunikat im Rahmen fortlaufender Interaktion –, muss er aus einer breiten Menge in einem Kontext zur Verfügung stehender Modi (und das heißt auch: Kanäle, Kommunikationsformen und Zeichensysteme) diejenigen auswählen, die er für sein Kommunikationsvorhaben als angemessen (bzw. *apt*, s.o.) erachtet: Er muss dabei Affordanzen und ggf. auch exogene Einflüsse berücksichtigen und daraus eine Moduskomposition zusammenstellen, die sich seines Erachtens zum Ausdruck seiner Informationen eignet. Dabei helfen ihm Konventionen, den Gestaltungsaufwand zu verringern und damit nicht jeden Modus separat überdenken zu müssen: Der Sender muss lediglich Konventionsbrüche oder gleichwertige konventionelle Alternativen bewusst abwägen und bleibt ansonsten durch die Wahl der „Standards“, d.h. der am stärksten ausgeprägten kontextuellen und kulturellen Konventionen kognitiv entlastet.

Der Empfänger ist sich zumindest eines Teils dieser Gestaltungshandlungen bewusst: Er versucht in der Regel, das Gemeinte kooperativ zu verstehen, wobei es allerdings zu Missverständnissen kommen kann. Insbesondere auf nicht-

konventionellen modalen Ebenen können von einem der Teilnehmer Zuordnungen vorgenommen werden, die vom Gegenüber nicht intendiert gesendet wurden.

Beispielsweise könnte sich ein Interaktionsteilnehmer in morgendlicher Hektik beim blinden Griff in den Kleiderschrank völlig willkürlich kleiden und dabei durch Zufall ausschließlich schwarze Kleidungsstücke anlegen. Mit dieser Kleidungswahl will der Sender dann nichts zum Ausdruck bringen, es handelt sich für ihn nicht um einen *Modus*, sondern seine Kleidung ist bestenfalls ein Indiz für seine Eile (und die zur Verfügung stehenden Kleidungsstücke mögen ein Hinweis auf seinen üblichen Kleidungs- und Lebensstil sein). In den westlichen Kulturen kann schwarze Kleidung aber als kontextuell-konventioneller *Modus* genutzt (und in diesem Beispiel als solcher missverstanden) werden: Sie kann sowohl die Bekundung eines Trauerfalls signalisieren, als auch die Identifizierung mit der in den 1980er-Jahren aufgekommenen Gothic-Szene (oder anderen subkulturellen Szenen).²¹⁶

Als weiteres Beispiel möchte ich noch einmal auf den von VAN LEEUWEN (s.o.) angesprochenen Laufstil zurückkommen: Er kann von Kommunikationsteilnehmern entweder als „nicht kommunikativ gemeint“ gewertet werden (und bleibt damit lediglich ein Index für seine Gewohnheiten oder seinen gesundheitlichen Zustand), oder als bewusst gesendetes Signal für die Zugehörigkeit einer kulturellen Subgruppierung.

Missverständnisse bezüglich der Auswertung eines potenziellen *Modus* können beidseitig auftreten: Der Empfänger kann Indizes und Symptome als *Modi* auswerten, die der Sender nicht kommunikativ meinte, und der Sender kann wiederum *Modi* aussenden, die der Empfänger nicht als solche versteht.

Es sind allerdings natürlich auch Missverständnisse möglich, wenn beide Kommunikationsteilnehmer einen *Modus* als solchen erkennen: Während der Sender seine (bewusst gewählte) schwarze Kleidung womöglich als Zugehörigkeitssignal für die Gothic-Szene meinte, wird sie vom Empfänger vielleicht eher als Trauerkleidung interpretiert. In diesem Falle kollidieren zwei auf Kleidung basierende Moduskonventionen, was vermutlich am ehesten durch die Berücksichtigung des Kommunikationskontextes aufgelöst werden kann.

In den Abbildungen 4.5.5.1a und 4.5.5.1b möchte ich die wichtigsten Punkte meiner bisherigen Ausführungen modellhaft festhalten.

²¹⁶ In diesem Beispiel kann man auch von relativ offenen *Kleidungskodes* sprechen (also ‚schwarze Kleidung *verweist auf* Trauer/Szenenzugehörigkeit‘), die im Übrigen durch weitere Signale (z.B. eine schwarze Krawatte, einen Schleier, szenetypische Frisuren etc.) konkretisiert werden können.

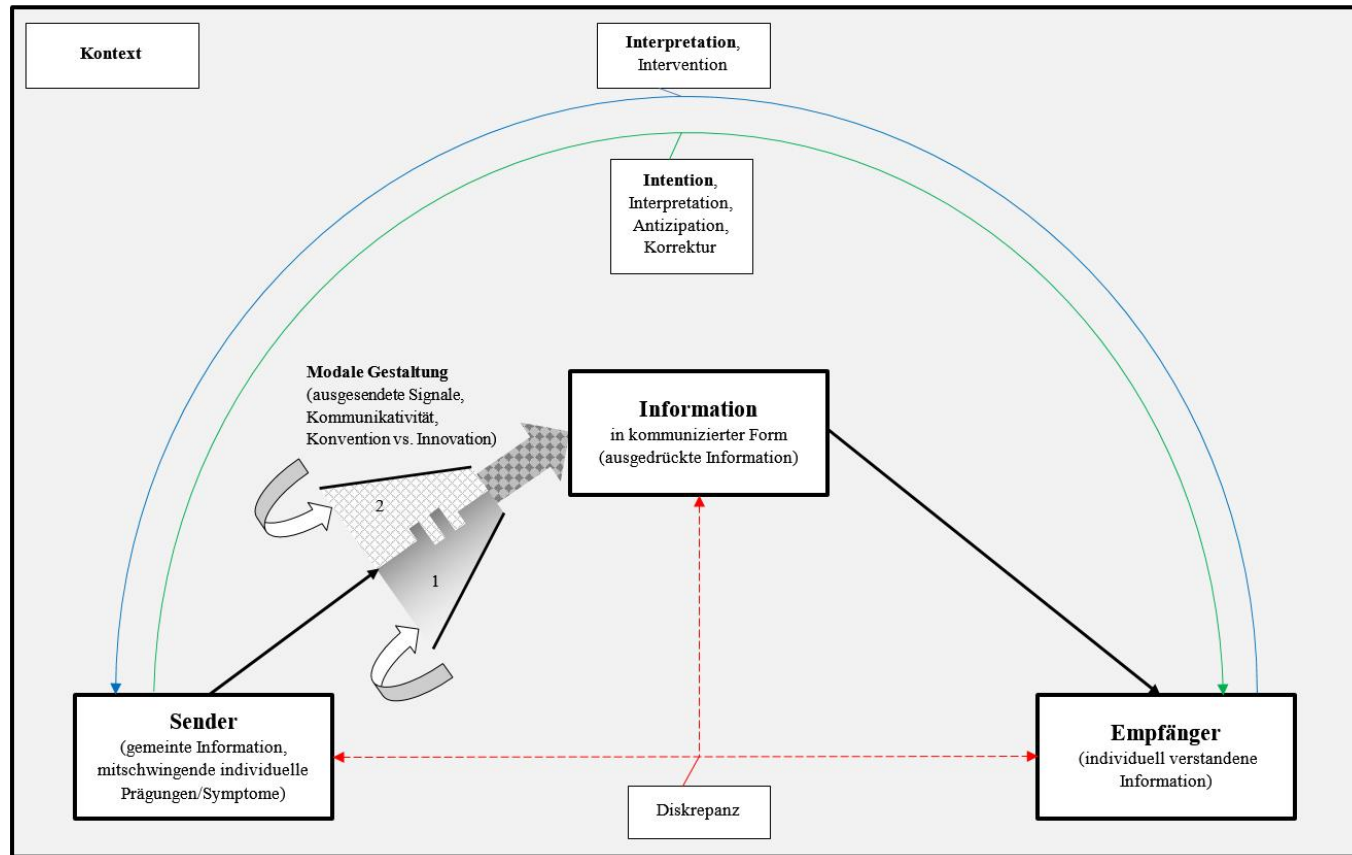


Abbildung 6.6.5.1a: *Multimodale Gestaltung von Information im pragmatischen Vollzug*

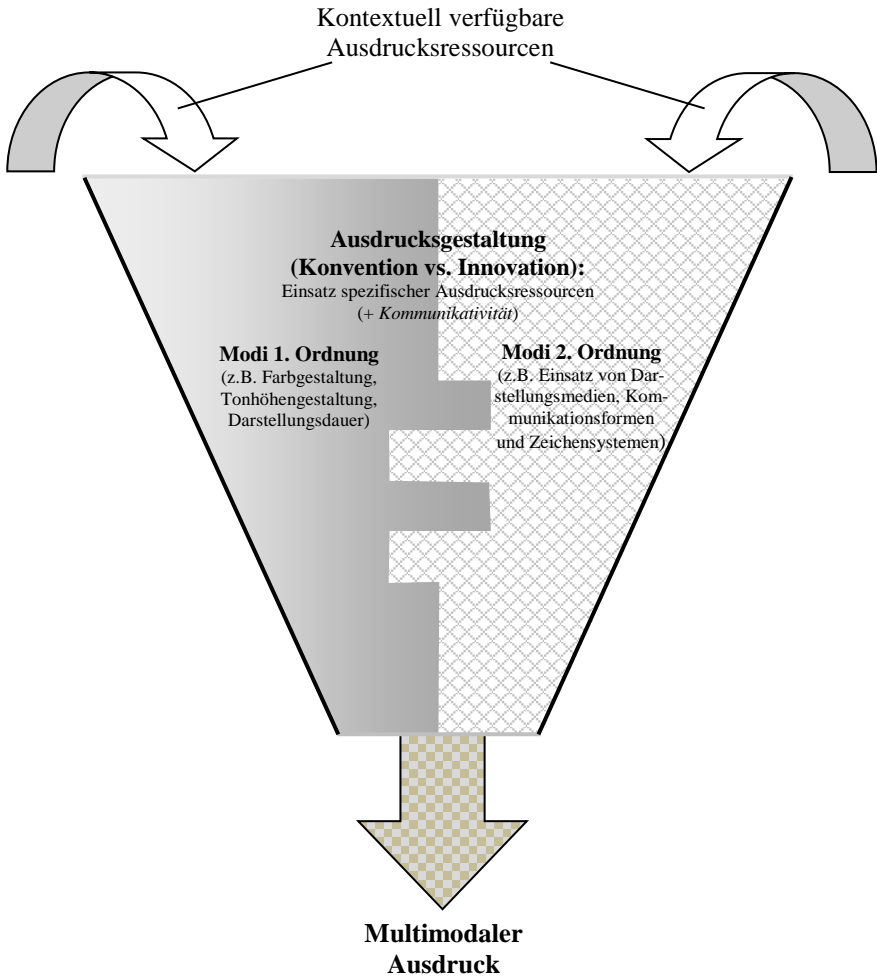


Abbildung 6.6.5.1b: Der „Trichter“ des Modells der ‚multimodalen Gestaltung‘ unter der Lupe

Das Modell beschreibt durch seine Einzelbereiche mehrere Eigenschaften der multimodalen Kommunikation. Auf diese möchte ich im Folgenden im Detail eingehen:

- 1) Den Rahmen des Modells bildet der *Kommunikationskontext*, womit sowohl die allgemeine *kulturelle Einbettung* der Kommunikation gemeint ist, als auch der konkrete *Interaktionskontext* (was sich visuell weiter trennen ließe, aber m.E. zu unnötiger Komplexitätserhöhung führen würde). Er umfasst die aktuelle materielle Wirklichkeit genauso wie individuelle und geteilte kognitive Konzepte (z.B. mentale Abstraktionen der Wirklichkeit und gedankliche Ordnungssysteme). Der Kontext liefert alle Ressourcen, die für die Kommunikation überhaupt zur Verfügung stehen. Nur ein Teil dieser Ressourcen wird für die Kommunikation als Modus eingesetzt (siehe Punkt 3). Ein Teil dessen, was nicht in die aktive Kommunikation eingebunden wird (so vor allem große Teile der materiellen Wirklichkeit), bleibt für den Kommunikationsprozess als exogener Einfluss, bzw. als kommunikationsbegleitender Kontext im Hintergrund der aktiven Kommunikation erhalten.
- 2) Die eigentliche *Kommunikation* ist in diesen Kontext eingebettet. Eine vom Sender *gemeinte* Information wird mit einer bestimmten Kommunikationsintention in einer spezifisch ausgestalteten (*ausgedrückten*) Form dargeboten und vom Empfänger als individuell *verstandene* Information ausgewertet. Hierbei kommen mehrere Einflussfaktoren zum Tragen. Zunächst einmal können gemeinte, ausgedrückte und verstandene Information voneinander abweichen. Die vom Sender gemeinte und die vom Empfänger verstandene Information sind m.E. schon alleine aufgrund unterschiedlicher individueller Erfahrungen mit dem präsentierten Informationstypus, aber auch wegen des unterschiedlichen Weltwissens der Kommunikationsteilnehmer grundlegend diskrepant. Beispielsweise verbinden verschiedene Individuen mit der Farbe *Rot* womöglich auch verschiedene Assoziationen (oder bewegen sich zumindest in unterschiedlichen Bereichen des gelieferten Assoziationspektrums): Für den einen Empfänger mag die Farbe vornehmlich positive Assoziationen und Gedankenbilder hervorrufen (z.B. „Wärme“, „Liebe“, „Rosen“), für den anderen eher negative (z.B. „Unruhe“, „Zorn“, „Blut“). Einen dritten Empfänger erinnert sie womöglich am ehesten an das im Straßenverkehr mit roter Farbe kodierte Signal „Halt“ oder „Achtung“ und wird dadurch mit konkreter Zeichenhaftigkeit in Verbindung gebracht. Auch die aktuelle „Tagesform“ (d.h. neuere Erfahrungen und die aktuelle Stimmung im Kommunikationskontext) des Individuums spielt m.E. für diese assoziative Einordnung eine Rolle.

Die Form der ausgedrückten Information kann aus diesem Grunde einen großen Einfluss darauf haben, wie stark die gemeinte und die verstandene Information voneinander abweichen.

Die assoziativen Prägungen der Ausdrucksform können vom Sender unbewusst oder (zumindest zum Teil) auch gezielt in die Kommunikation eingebracht werden. In der Regel ist die ausgedrückte Information (in einer idealtypischen Kommunikation) der Versuch des Senders, die gemeinte Information so zutreffend und verständlich wie möglich wiederzugeben, bzw. einen erwünschten Effekt möglichst zuverlässig zu erzielen. Dabei steht er vor dem Problem, dass mit jedem Modus durch dessen spezifischen Angebotscharakter auch eine *Einschränkung* des Ausdrückbaren bewirkt wird (geschriebene Sprache kann z.B. prosodische Merkmale nur transkribieren, reines Bildmaterial kann nur nicht-sprachlich kommunizieren), wodurch manche Teile der gemeinten Information womöglich nicht optimal wiedergegeben werden können.

Der Empfänger kann sich wiederum viele dieser Punkte, durch welche das Ausgedrückte vom Gemeinten abweichen kann, bewusst machen und versuchen, das Gemeinte über das Präsentierte hinaus zu verstehen – was einem ‚Lesen zwischen den multimodalen Zeilen‘ gleichkommt. Bei Misslingen (also im Falle einer Fehlinterpretation) kann dieser Versuch aber sogar zu einer stärkeren Abweichung vom Gemeinten führen, als eine unreflektierte Rezeption des Ausgedrückten. In einem sprachlichen Kontext ließe sich folgendes Beispiel anbringen: Wird eine Textnachricht in einem sozialen Netzwerk oder auf einem Smartphone mit Elementen konzeptioneller Mündlichkeit (z.B. Ellipsen, Tilgungen und Regionalismen, vgl. KAPITEL 7.3.1.2.1) versehen, kann der Empfänger versuchen, zu hinterfragen, ob diese nun unbewusst und ggf. auch ungewollt (als Teil einer sprachstilistischen Konvention) oder intentional und ganz gezielt in die Nachricht eingeflossen sind (und damit als signalhaft zu interpretieren sind). Der kodierte Inhalt der Nachricht bleibt gleich, allerdings verschiebt sich je nach Auslegung die Wahrnehmung für den Empfänger der ausgedrückten Information und damit auch die Wahrnehmung des angenommenen Gemeinten. Je stärker der Empfänger diesen Faktor in seine Interpretation einbezieht, desto weiter kann er sich von der ausgedrückten Information (der Textnachricht im konzeptionell mündlichen Stil) entfernen, um die gemeinte Information (einen mitschwingenden Hinweis, bzw. ein Signal) zu verstehen. Wollte der Sender kein entsprechendes Signal aussenden, weichen dadurch gemeinte und verstandene Information voneinander ab.

Deswegen muss zwischen symptomatischen (oder indexikalischen) und signalhaften Anteilen an der Kommunikation unterschieden werden. Symptomatisch sind solche Anteile, die der Sender unbewusst und ungewollt in die Kommunikation mitträgt, und die, mit BÜHLER (1934:

28) gesprochen, Rückschlüsse auf die *Innerlichkeit*, bzw. die Geprägt-heit des Senders zulassen. Aus modaler Sicht sind diese Symptome für die Kommunikation, obwohl unintentional, keineswegs unbedeutend, da sie das Kommunizierte mitprägen und mitinterpretiert werden können. Signalhaft sind solche Anteile, denen das Merkmal der *Kommunikativität* zugeschrieben wird – die also als Teil des kommunikativen Ausdrucks verstanden werden.

- 3) Ein zentraler Teil des Schaubildes befindet sich zwischen dem Sender und dem Empfänger (vergrößerte Abbildung in 6.6.5.1b) und kann sowohl als Trichter-, wie auch als Mixermodell verstanden werden. Hier wählt der Sender, geleitet von der (hier nach wie vor idealtypisch modellierten) Intention der Informationsvermittlung, anhand ihrer Affordanzen und in Abhängigkeit von ihrer Konventionalität diejenigen Modi aus, welche dem kommunikativen Ausdruck schlussendlich seine Form verleihen. Das umfasst sowohl die komplexeren, strukturellen Modi 2. Ordnung (z.B. die Wahl der Darstellungsmedien, Kommunikationsformen und Zeichensysteme, im Modell durch eine Netzstruktur angedeutet), als auch die Modi 1. Ordnung, welche oftmals graduelle Möglichkeitsräume für die Gestaltung des Ausdrucks zur Verfügung stellen (z.B. der Einsatz von Farben oder Tönen, im Modell durch einen Farbübergang angedeutet). In diesem Schritt wird der Information *Kommunikativität* zugewiesen, d.h. die Eigenschaft, überhaupt als Teil der Kommunikation verstanden zu werden (s.o.). Die Verzahnung im Zentrum des Trichters soll das *eusymbiotische* Verhältnis beider Modustypen verdeutlichen: Während die Modi 1. Ordnung die der 2. Ordnung konstituieren, werden sie andererseits zwingend von diesen getragen und damit rezipierbar gemacht.

Dabei ist schwer zu sagen, ob die Modi 1. Ordnung (bspw. typografische Merkmale) immer erst nach der Wahl ihrer Trägermodi 2. Ordnung (im Beispiel: Schriftsprachlichkeit) konkret festgelegt werden. Ich gehe allerdings nicht davon aus, was sich an einem Beispiel festmachen lässt: Hat ein Kommunikationsteilnehmer kontextuell bedingt nur einen begrenzten Zeitrahmen für die Wiedergabe seiner Botschaft zur Verfügung, so sind seine Gestaltungsoptionen für eine erfolgreiche Informationsübermittlung hinsichtlich des Modus ‚Darstellungsdauer‘ (1. Ordnung) bereits erheblich begrenzt. Mit diesem Wissen kann er Modi 2. Ordnung wählen, die sich für den Zeitrahmen eignen. Die *konkrete* Gestaltung der Darstellungsdauer folgt allerdings erst im Anschluss. D.h., dass zumindest in bestimmten Kommunikationskontexten ein mehr oder weniger gleich-, bzw. wechselseitiger Abgleich der zusammengehörenden Modi 1. und 2. Ordnung möglich ist, und damit keine klare Reihenfolge für das Inkrafttreten der beiden Modustypen prädiert werden kann.

Der Modellabschnitt lässt sich als „Trichter“ bezeichnen, weil aus quasi unbegrenzten kontextuell verfügbaren Darstellungsmöglichkeiten (natürlich zu weiten Teilen auch einfach bestehenden Konventionen folgend) diejenigen in die Kommunikation eingebracht werden, die für die tatsächliche Vermittlung der Information als angemessen erachtet werden. Als „Mixer“ lässt es sich bezeichnen, weil in diesem Schritt auch die multimodale Orchestrierung – die *Mischung* und *Anordnung* der gewählten Modi – vorgenommen wird.

- 4) Die senderseitige Intention und die empfängerseitige Interpretation beziehen sich nicht nur auf die ausgedrückte Information selbst, sondern auf *alle* Stationen der Informationsgestaltung und -vermittlung. Sender und Empfänger können (und müssen) sowohl den Kontext zumindest zu Teilen berücksichtigen, als auch mögliche Reaktionen der Kommunikationspartner und die potenziellen Ergebnisse und Konsequenzen der Kommunikation.

Für den Sender geschieht das zunächst im Rahmen der Umsetzung seiner kommunikativen Intention. Auf Basis der Antizipierbarkeit der möglichen Reaktionen des Empfängers und der Kommunikationsergebnisse kann er (natürlich in Abhängigkeit von der verwendeten Kommunikationsformen) seine Gestaltung ggf. noch während der Beitragsproduktion anpassen. Beobachtbar wird das zum Beispiel in Chatgesprächen, in denen Nachrichten nach Bedarf z.T. mehrfach inhaltlich oder strukturell korrigiert werden, bevor sie dem Empfänger final zur Verfügung gestellt werden (vgl. KAPITEL 8.2, BEIßWENGER 2007: 367, BEIßWENGER 2010, 2016a).

Auch das Verhältnis von Senderintention und Kontext halte ich für wechselseitig dependent: Weder kann sich eine kommunikative Intention kontextfrei entwickeln, noch bleibt der Kontext von der Kommunikation unberührt. Je nach Intention kann der Sender außerdem ggf. die Rahmung der Kommunikation ändern, um sich Zugriff auf andere Modi zu verschaffen (beispielsweise, indem er eine Rede auf einer Feier nicht unter freien Himmel hielte, sondern in einem mit unterstützender Technik ausgestatteten Saal).²¹⁷

²¹⁷ Es handelte sich hierbei allerdings m.E. nicht um einen einfachen Kontextwechsel, sondern um einen ganz konkreten senderseitigen Moduswechsel, der aber vor allem für den Empfänger neben modalen Änderungen auch einige kontextuelle Änderungen mit sich bringen dürfte. Bspw. wären die ggf. im Saal verwendeten technologischen Medien (Mikrophon und Lautsprecher, ggf. ein Rednerpult) und die Änderung der Klangqualität im Saal klare Moduswechsel, während Wandfarbe und Helligkeit des Saales empfängerseitig womöglich nur als Kontext (also als nicht kommunikativ) betrachtet werden.

Der Empfänger kann seinerseits sowohl den gesamten Gestaltungsvorgang, als auch die übergeordnete Intention des Senders auf einer Metaebene interpretieren und sich dadurch ein Gesamtbild von der Kommunikationssituation machen. Er kann außerdem während der Produktion der präsentierten Information intervenieren – beispielsweise, indem er Rückfragen stellt, etwas ergänzt oder kritisiert –, und dadurch den Produktionsprozess verändern. Damit würde er selbst temporär zum Sender werden, weswegen solche Interventionen nicht verkomplizierend im Grundmodell ausgedrückt, sondern als Teil der Umkehrbarkeit der Sender-Empfänger-Beziehung verstanden werden (siehe Punkt 5).

Natürlich ist es dem Sender bis zu einem gewissen Grad auch möglich, die Interpretation des Empfängers wiederum zu antizipieren (nur von dieser Annahme ausgehend lohnt sich der Kommunikationsversuch überhaupt erst für ihn) oder während der Produktion seines Ausdrucks zu beobachten, wodurch ebenfalls Korrekturvorgänge ermöglicht werden. Die gegenseitige Interpretation der Kommunikationsbeteiligten kann daher nicht als hierarchische Strukturen beschrieben werden. Ich halte sie eher für einen kontinuierlichen kommunikationsbegleitenden Prozess aus nebengeordneten Vorgängen, der im Modell durch die wechselseitig ausgerichteten gebogenen Pfeile ausgedrückt wird.

- 5) Es wurde oben bereits angedeutet, dass das Verhältnis von Sender und Empfänger umkehrbar ist. Das bedeutet allerdings natürlich nicht, dass sich alle Beteiligten an der Kommunikation der modalen Ausdrucksformung des Initialsenders ergeben müssten. Oftmals werden grundlegende Modi (beispielsweise die mediale Rahmung und die Kommunikationsform) entweder aus pragmatischem Zwang oder aus kontextueller Konventionalität heraus übernommen. Das muss aber nicht immer der Fall sein. Beispielsweise könnte ein Kommunikationsteilnehmer, wenn eine andere Person ihn face-to-face fragte, wo die nächste Bushaltestelle zu finden sei, entweder eine verbale Antwort formulieren, nonverbal-deiktisch in die entsprechende Richtung zeigen, oder eine Karte aufzeichnen. In allen drei Fällen ändert sich zwar der rahmende kulturelle Kontext nicht²¹⁸, dafür aber die mediale, modale und kodale Bandbreite der Kommunikation.

In einer abgewandelten Form des Modells könnten die Position des Senders und die des Empfängers von ein- und demselben Individuum eingenommen werden – es handelte sich dann um eine Art ‚multimodales Selbstgespräch‘. Ein einfaches Beispiel dafür ist die Formulierung eines Textes für den Eigengebrauch, bspw. ein Tagebucheintrag. Auch

²¹⁸ Durch den Sprecherwechsel könnte man allerdings von einem situationellen, bzw. perspektivischen Kontextwechsel sprechen.

hierfür wählt der Sender diejenigen Modi aus, die er für besonders angemessen hält, um seine Information zum Ausdruck zu bringen (beispielsweise Schriftsprachlichkeit, der Einsatz von Zeichnungen oder Fotos, oder das Einkleben von individuell bedeutungsvollen Objekten zwischen die Tagebuchseiten). Die gemeinte und die verstandene Information mögen zum Zeitpunkt der Produktion identisch sein, können aber bei späterer Rezeption des eigenen Textes voneinander abweichen, was im Nachhinein auch zur Frage nach den Angemessenheitskriterien der gewählten Modi führen kann.

Obwohl das Modell einige auffällige Parallelen zu BÜHLERS (1934) Organonmodell aufweist, und obwohl es auch auf einige grundlegende Begriffe BÜHLERS zugreift, handelt es sich nicht um einen Adaptionsversuch der bühlerschen Modellgrundlagen auf die Modustheorien: Ich verstehe BÜHLERS Ansatz in erster Linie als Zeichenmodell und erst in der Konsequenz auch als Kommunikationsmodell, während es sich bei dem hier vorgestellten Konstrukt um ein Kommunikationsmodell handelt, welches gerade nicht das Zeichen in den Vordergrund rückt, sondern die übergreifende kommunikative Gestaltung, in welche dann natürlich auch die Zeichennutzung fällt (und zwar in den Bereich der Wahl der Modi 2. Ordnung in Abbildung 6.6.5.1b). Entsprechend besitzt die vermittelte Information nicht notwendigerweise einen referentiellen Gehalt oder bedient sich konkreter Codes – es sei denn, die genutzte modale Orchestrierung zwischen Sender und Information beinhaltet den Einbau entsprechender Zeichen. Noch stärkere Bezüge als zu BÜHLERS Ansatz lassen sich zu jenem Modell JAKOBSONS (1960) herstellen, mit welchem dieser das Organonmodell ausbaute: JAKOBSON hebt besonders die *poetische* Funktion der Sprache hervor, unter welcher er die gestalterischen Mittel der Nachricht erfasst, und ergänzt außerdem die *phatische* (d.h. kontaktnüpfende) und die *metalinguale* (d.h. die den Ausdruck hinterfragende) Funktion (vgl. JAKOBSON 1960: 3ff, insb. 7). Alle diese Teile lassen sich sinnvoll in das obige Modell einbauen. Mit der poetischen Funktion beschreibt er im Kern eines meiner Hauptargumente: Kein sprachlicher Ausdruck (und auch kein anderes Zeichensystem und oder sonstige Informationsübertragung) kann m.E. ohne Berücksichtigung seiner *Form*, bzw. seiner *Art und Weise* vollständig ausgewertet werden. Die poetische Funktion findet sich daher vor allem in der ausgedrückten Information wieder, hat allerdings auch entsprechenden Einfluss auf den Gestaltungsvorgang und die Interpretation. Eine phatische Funktion wird erfüllt, wenn einer Information die Eigenschaft der *Kommunikativität* zugeordnet wird: Sobald ein Empfänger wahrnimmt, dass eine exteriorisierte Information an ihn oder einen anderen Empfänger gerichtet ist, ist die phatische Funktion aus seiner Perspektive erfüllt. Genauso erfüllen die (häufig zeitgleich

vollzogene) Gestaltung und Exteriorisierung einer Information seitens des Senders seinerseits die phatische Funktion.

Die metalinguale Funktion nach JAKOBSON müsste in diesem Modell allerdings eher *metamodal* heißen, weil ein (kaum einschätzbarer) Teil der Modi nichtsprachlich ist, aber trotzdem hinsichtlich ihrer Funktion und Wirkweise hinterfragt werden kann. Diese Funktion wird an zwei Stellen bedeutungsvoll: Zunächst beim Bewusstwerden von Verstehensdiskrepanzen zwischen Sender und Empfänger (*Was will der Sender überhaupt signalisieren? Welche Anteile seines Ausdrucks sind kommunikativ gemeint? Wo könnten wir uns missverstehen?*), aber auch hinsichtlich der Korrektur- oder Interventionsvorgänge (*Wie kann ich mich angemessener ausdrücken? Kannst man das noch einmal anders schildern?*). Sie ist damit Teil eines ständigen beidseitigen Interpretationsvorganges.

Für die in KAPITEL 8 folgenden Analysen zur multimodalen Gestaltung MMORPG-bezogener Kommunikationsbeiträge dient dieses Modell als theoretische Grundlage. Es verdeutlicht auch noch einmal, dass die Bedeutung multimodaler Ausdrücke nicht nur vom Ausdruck selbst und seiner Einbettung in den Kommunikationskontext abhängig ist, sondern auch vom Sender *und* vom Empfänger sowie deren Verhältnis zueinander. Diese Erkenntnis bildet eine wichtige Basis für die Analyse multimodalen Materials, das dadurch mehrseitig interpretationsbedürftig ist. Wichtig sind dann Leitfragen wie die nach der Senderintention, dem Verhältnis von Sender und Empfänger zueinander und den durch die modale Gestaltung eines Ausdrucks resultierenden Abweichungen von gemeinter, ausgedrückter und verstandener Information.

Resümee

In KAPITEL 6 wurde der für diese Studie zentrale *Modus*-Begriff umfassend diskutiert, um ihn schlussendlich möglichst scharf von den in KAPITEL 5 besprochenen benachbarten Begriffen abgrenzen zu können. Dafür wurde der Modusbegriff aus ausgewählten, im wissenschaftlichen Diskurs verbreiteten Forschungsperspektiven beleuchtet. In KAPITEL 6.1 wurden zunächst die *systemisch-funktionalen Multimodalitätstheorien* angesprochen, die auf der systemisch-funktionalen Linguistik von MICHAEL A. K. HALLIDAY beruhen. In diesem Ansatz werden Teile von HALLIDAYS Sprachmodell (so vor allem die dort zentral besprochenen *Metafunktionen der Sprache*) auf nichtsprachliche Modi adaptiert, um deren Funktion und Wirksamkeit in der Kommunikation zu erklären. Ein zentrales Ziel der systemisch-funktionalen Ansätze ist es, kon-

krete Grammatiken für nichtsprachliche Modi zu entwickeln. Unter dem Einfluss dieser Ansätze stehen auch die in KAPITEL 6.2 vorgestellten, von GUNTHER KRESS und THEO VAN LEEUWEN begründeten *Social Semiotics*, welche die Bedeutungsbildung durch den Einsatz semiotischer Ressourcen im sozio-kulturellen Kontext beschreiben. Obwohl die Social Semiotics vor allem durch die *grammar of visual design* (die *Grammatik des visuellen Designs*) bekannt geworden sind, beschränken sie sich nicht auf Erforschung von sprachlichen und visuellen Modi, sondern streben eine Ausweitung auf weitere modale Bereiche wie bspw. den der Prosodie an. In KAPITEL 6.3 wurde die von SIGRID NORRIS und RON und SUZANNE SCOLLON begründete *Multimodal Interaction Analysis* angerissen, welche sich im Unterschied zu vielen anderen Multimodalitätstheorien weniger auf die Analyse produktförmiger multimodaler Kommunikate konzentriert, als auf die Untersuchung von Interaktion in einem multimodalen Kontext. Hier wird davon ausgegangen, dass die Einbettung der Kommunikation in einen spezifischen Interaktionskontext einen wesentlichen Einfluss auf die Inhalte und Bedeutung der kommunizierten Informationen hat. In KAPITEL 6.4 wurde die *Transkriptivitätstheorie* nach LUDWIG JÄGER in ihren Ansätzen erläutert. Obwohl es sich hierbei nicht um eine Multimodalitätstheorie im engeren Sinne handelt, sondern um eine allgemeiner formulierte Bedeutungstheorie, die sich mit der *Lesbarmachung* von Informationen und Bedeutung im kulturellen Kontext beschäftigt, lässt sie sich auf jegliche multimodale Kommunikation gewinnbringend anwenden. Thematisiert wird (von einem weit gefassten Medienbegriff ausgehend) die intramediale oder intermediale Bezugnahme von Symbol- bzw. Kommunikationssystemen (die in engeren Multimodalitätstheorien vermutlich eher als *multimodale Systeme* gefasst werden würden) aufeinander. Diese Systeme können sich gegenseitig transkribieren und hinsichtlich ihrer Inhalte vereindeutigen und werden dadurch überhaupt erst *lesbar*. Zu guter Letzt wurde in KAPITEL 6.5 der handlungstheoretische Ansatz nach HANS-JÜRGEN BUCHER vorgestellt. Während andere Multimodalitätstheorien sich verstärkt auf das jeweils untersuchte multimodale Kommunikat konzentrieren, hebt der handlungstheoretische Ansatz die zentrale Stellung des Rezipienten bei der Auswertung produktförmiger multimodaler Kommunikate (dort: multimodaler *Angebote*) hervor. BUCHER geht davon aus, dass die finale Bedeutung eines produktförmigen multimodalen Kommunikates nicht dem Gegenstand inhärent ist, sondern erst durch die Rezeption festgelegt wird. Dabei wird von hermeneutischen Erschließungsprozessen ausgegangen, in denen der Rezipient aus reziproken Rezeptions- und Interpretationsvorgängen einen Sinn konstruiert.

Im Kontext dieser theoretischen Zugänge wurde in KAPITEL 6.6 zunächst ein Modusbegriff hergeleitet, der sich möglichst scharf vom materiellen Me-

dienbegriff (vgl. KAPITEL 5.1) und vom Kode-Begriff (vgl. KAPITEL 5.5) abgrenzt. Modi wurden dafür als *Gestaltungsmittel der Kommunikation*, bzw. als *Formen des Ausdrucks im pragmatischen Vollzug* definiert – also als diejenigen Ausdrucksressourcen, die tatsächlich in der Kommunikation eingesetzt werden. Ein Element in der Kommunikation wird diesem Ansatz zufolge aber nur dann als *Modus* verstanden, wenn es entweder vom Sender, oder von einem Empfänger (oder von beiden Seiten) als *kommunikativ* (d.h. als Teil der Kommunikation) verstanden wird (vgl. KAPITEL 6.6.3) – eine Definitionsgrundlage, die zwar methodische Herausforderungen mit sich bringt, aber welche für die Unterscheidung von „Modus“ und „exogenem Einfluss“ (bzw. Kontextelement) notwendig ist.

Die Funktionen und Wirkungen von Modi können sehr unterschiedlich sein, und m.E. darf sich das Bestreben nach ihrer Erschließung nicht auf die Suche nach konkreter Zeichenhaftigkeit beschränken (vgl. KAPITEL 6.6.4). Obwohl viele Modi zwar auch konkrete Kodes und Zeichensysteme in die Kommunikation einbringen, können sie bspw. auch zur Bildung von Salienz oder Hintergründigkeit, zur emotionalen Färbung des Ausdrucks oder zur Schaffung nicht kodifizierbarer Assoziationsfelder genutzt werden. Die Bestimmung und Erklärung der spezifischen Modusfunktionen in konkreten Kommunikations-handlungen sehe ich als eine zentrale Herausforderung der Multimodalitätsforschung an.

Modi wurden außerdem hinsichtlich ihrer Konventionalität in der Kommunikation kategorisiert. Dabei wurde zwischen spontanen ad-hoc-Modi, kontextuell-konventionellen Modi und kulturell-konventionellen Modi unterschieden – mit der Annahme, dass mit wachsender Konventionalität die Bewusstheit ihres Einsatzes in der Kommunikation tendenziell abnimmt. Es wurde zudem zwischen den basalen, nicht weiter zerlegbaren Modi 1. Ordnung und den komplexeren, strukturellen Modi 2. Ordnung unterschieden, die in einem Verhältnis gegenseitiger Abhängigkeit zueinander stehen.

Mit dieser Modusdefinition und im Hinblick auf die zuvor besprochenen Multimodalitätstheorien wurde ein Modell für multimodale Kommunikation entworfen (KAPITEL 6.6.5) und damit für eine ganzheitliche Perspektive bei ihrer Analyse plädiert. Dabei halte ich sowohl den kulturellen Kontext und den Handlungskontext, als auch die Intentionen und Interpretationen von Sender und Empfänger sowie den semiotischen Gehalt und die assoziativen Prägungen der genutzten Gestaltungsmittel für die Auswertung der vermittelten Information für wesentlich.

7. Kommunikation im MMORPG – Merkmale und Formen

Das typische MMORPG ist, wie in den einleitenden Kapiteln bereits thematisiert, nicht nur ein komplexes Computerspiel, sondern auch eine komplexe computerbasierte Kommunikationsplattform. Es ermöglicht den Zugang zu linguistisch gut untersuchten Kommunikationsformen wie dem Chat, aber auch zu bisher noch kaum bekannten Mischformen wie der Kombination aus grafischer Avatarkommunikation und Internettelefonie.

Mit dieser Studie wird ein noch relativ junges Desiderat der Forschung zur *computervermittelten Kommunikation* aufgegriffen, das nach der Analyse solcher bisher noch kaum beachteten Kommunikationsformen verlangt (vgl. HERRING et al. 2013b: 23). Um dieser Forderung Folge leisten zu können, muss zunächst der Forschungsbereich an sich abgesteckt werden. Dafür werden zuerst einige grundlegende Begriffe und der aktuelle Stand der CMC-Forschung geklärt (KAPITEL 7.1). Anschließend wird der Themenbereich der Sprachstile im Internet angesprochen – wozu sowohl der gelegentlich unter dem begrifflichen Schirm des *Netspeak* zusammengefasste allgemeinere Phänomenbereich internetbasierter sprachlicher Variationen zählt, als auch zugehörige Subformen wie etwa die für die vorliegende Studie interessanten spieler sprachlichen Register (siehe KAPITEL 7.2). Im dritten Abschnitt des Kapitels werden konkrete Einzelphänomene und Kommunikationsmodi MMORPG-typischer Kommunikation in Abhängigkeit von der jeweils zugrundeliegenden Kommunikationsform (Chat, Grafik und Internettelefonie) vorgestellt. Ein besonderes Augenmerk wird dabei auf die MMORPG-Chatkommunikation gelegt, deren Rahmenbedingungen sich zwar zu weiten Teilen mit denen der SCU-Kommunikation²¹⁹ decken, die aber insbesondere durch ihre in SCUs untypischen Channels auch ganz eigene Charakteristiken aufweist (KAPITEL 7.3). Abschließend wird ein Modell für die MMORPG-Kommunikation entworfen, das einerseits der kompakten Zusammenfassung der Eigenschaften der MMORPG-Kommunikation dient und andererseits die Zusammenhänge der einzelnen MMORPG-typischen Kommunikationsformen verdeutlichen soll (KAPITEL 7.4).

²¹⁹ SCU steht für *Standard-Chatumgebung*. Vgl. z.B. BEIßWENGER 2003.

7.1 Computer-mediated communication und internetbasierte Kommunikation

7.1.1 Begriffe und Kurzüberblick

Die Ursprünge der *computer-mediated communication* (CMC) liegen in den 1980er Jahren, womit ihre Entstehung in einen ähnlichen Zeitraum fällt wie die Entwicklung der ersten Heimcomputer. Aber erst im darauffolgenden Jahrzehnt rückte die CMC in den engeren Interessensbereich der Linguistik (vgl. HERRING et al. 2013a: 1). Die CMC-Forschung konzentrierte sich anfangs vor allem auf die Frage nach der Schriftlichkeit oder Mündlichkeit der computervermittelten Kommunikation, wobei bevorzugt computervermittelte textbasierte Kommunikationsformen (Chats, Mailinglisten, E-Mails oder News-groups) untersucht wurden (vgl. ebd.). Die damals noch neuen Kommunikationsformen verbreiteten sich mit hoher Geschwindigkeit. Während in den 1970er- und den frühen 1980er-Jahren beispielsweise Chats noch als eine wenig verbreitete Kommunikationsform galten und eher der Vernetzung marginalerer Kommunikationsgruppen wie etwa den o.g. *MUD*-Spielergemeinschaften dienten (vgl. PAOLILLO/ZELENKAUSKAITE 2013: 112, vgl. KAPITEL 4.2), waren sie in den 1990er Jahren längst sozial und kulturell etabliert und haben sich – wenn auch mit neuen Funktionen und in anderer medialer Einbettung – bis heute halten können, wo sie Teil unseres medialen Umfeldes und unserer alltäglichen Kommunikation sind.

Inzwischen hat sich das Forschungsfeld der CMC deutlich geweitet: Gegenwärtig befindet sich nicht mehr nur der *Personal Computer* als stationäres Heimgerät mit seinem breiten Spektrum an Kommunikationsformen im Blickfeld des wissenschaftlichen Interesses, sondern auch mobilere mediale Ableger wie der Laptop, das Smartphone und der Tablet-PC. Es wird daher mitunter hinterfragt, ob der Ausdruck der ‚*computer-mediated communication*‘ mit dieser medialen Grundlage überhaupt noch adäquat ist (vgl. HERRING et al. 2013b: 5 und JUCKER/DÜRSCHIED 2012: 40). Zwar können die portablen Alternativen zum Personal Computer als mobile Mini-Computer verstanden werden, dies wird aber insbesondere durch die *zusätzlichen* Einsatzbereiche der neueren Systeme, bzw. durch deren zunehmende mediale Erweiterung und Integration (z.B. die Möglichkeit des Bildanrufs mit dem Smartphone) infrage gestellt (vgl. HERRING et al. 2013b: 5). Es wurden daher alternative Bezeichnungen für den Forschungsbereich vorgeschlagen, die aber entweder begriffshistorisch problematisch sind (z.B. „new media“), als zu unspezifisch kritisiert werden (z.B. „digital media“, (vgl. ebd.), „digitally mediated communication“ (DMC), „electronically mediated communication“ (EMC), vgl. JUCKER/DÜR-

SCHEID 2012: 39f) oder keine ausreichende Extension besitzen (z.B. „keyboard-to-screen-communication“ (KSC) (vgl. ebd., vgl. zur Kritik dazu HERRING et al. 2013b: 5)).²²⁰ In der deutschen Linguistik hat sich neben dem Begriff der CMC hauptsächlich die Bezeichnung als *IBK* (*internetbasierte Kommunikation*, z.B. BEIßWENGER et al. 2004, FREYERMUTH 2006, BEIßWENGER 2007, 2010, 2013, 2016a, STORRER 2014) durchsetzen können. Der Vorteil des IBK-Begriffes ist die implizit ausgedrückte Voraussetzung eines internetfähigen Endgerätes, welches nicht notwendigerweise ein Personal Computer sein muss. Sein Nachteil ist allerdings, dass hierdurch pragmatisch ähnlich oder identisch genutzte, aber technisch unterschiedlich bereitgestellte Kommunikationsformen – beispielsweise das ebenfalls über ein Smartphone vermittelte Telefongespräch, für das nicht das Internet, sondern ein Telefonnetz verwendet wird, und die in gleicher Weise funktionierende SMS- und MMS-Kommunikation – begrifflich ausgeschlossen werden.

Es ist nicht Aufgabe und Ziel dieses Abschnittes, diesen begrifflichen Klärungsbedarf über eine Erwähnung hinaus zu besprechen, denn das Online-Computerspiel befindet sich in der komfortablen Position, sowohl computervermittelt, als auch internetbasiert zu sein – und das (zumindest bisher) definitionsgemäß ohne Ausnahmen. Im Folgenden werde ich beide Begriffe als legitime Bezeichnung des Forschungsfeldes behandeln. In der Anwendung verbinde ich CMC mit einer stärkeren Betonung der medialen Basis und IBK mit der Hervorhebung der Internetgebundenheit. Ich möchte allerdings anmerken, dass die Annahme, es handle sich bei einem Smartphone nicht um einen Computer, vermutlich eher intuitiver Natur ist, die aus der Vorstellung eines prototypischen Heimcomputers hervorgeht: Man mag zwar nicht den *Eindruck* haben, dass man sich beim Telefonieren einen Computer an das Ohr hält (Vergleich nach JUCKER/DÜRSCHIED 2012: 40), das ändert allerdings nichts daran, dass diese Geräte sowohl technisch (als prozessor- und betriebssystemgestützte Multimedien mit der Möglichkeit zur variantenreichen Eingabe, Speicherung, Verarbeitung und Ausgabe von Daten), als auch funktional (aufgrund einer großen Bandbreite flexibel gestaltbarer Programme/Applikationen) die engsten Geschwister der stationären und tragbaren Computer sind. Sie sind Ergebnisse der gleichen medialen Integrations- und Hybridisierungsbemühungen mit vergleichbaren Spezifikationen; die Annäherung erfolgt lediglich auf

²²⁰ In der früheren CMC-Forschung schlug CRYSTAL außerdem den o.g. Begriff des „Netspeak“ als Alternative zu den Begriffen mit medialer Fokussierung vor (vgl. CRYSTAL 2001: 17). Dieser konnte sich bis heute aber u.A. wegen der Präsupposition des Vorhandenseins einer allgemeineren „Internetsprache“ nicht durchsetzen (vgl. auch BIESWANGER 2013, s.u.).

Basis von unterschiedlichen technischen Ausgangsmedien. Das wird spätestens deutlich, wenn beim Vergleich von ‚kleinem‘ Tablet-PC und ‚großem‘ Smartphone²²¹ (vielleicht bis auf die unterschiedlichen Anschlussmöglichkeiten für externe Medien) nur noch die Möglichkeit zum *telefonnetzgestützten* verbalsprachlichen Gespräch für eine klare Unterscheidbarkeit sorgt – eine mediale Funktion, die von jedem klassischen PC seit Jahren über Internettelefonie (welche wiederum auch für Smartphones verfügbar ist) weitgehend substituiert werden kann. Anhand welcher Merkmale ein Tablet-PC nun also noch als Computer ausgemacht werden kann, ein Smartphone dagegen nicht, bleibt daher unklar. Wichtig wäre an dieser Stelle entsprechend nicht nur die Frage nach dem treffendsten Begriff für den Forschungsbereich, sondern auch eine – am besten vorangehende – Klärung des gegenwärtigen Computerbegriffs. Diese Aufgabe möchte ich hier aber als (sich vermutlich in kurzen Abständen selbst aktualisierendes) Desiderat stehen lassen und gebe im Folgenden einen kurzen Überblick zur CMC-Forschung wieder.

7.1.2 Stand der CMC-Forschung

Aktuell sieht sich die CMC-Forschung mit einem stetig wachsenden Untersuchungsfeld konfrontiert, was nicht nur an der permanenten und raschen Entwicklung der meist internetgebundenen technologischen Grundlagen liegt (s.o., man beachte aber auch Entwicklungen wie Smart-TVs und die inzwischen als PC-Alternative ernstzunehmenden Spielkonsolen;²²² relevant sind

²²¹ Für die sich neuerdings der umgangssprachliche Begriff „Phablet“ zu etablieren scheint.

²²² In JUCKER/DÜRSCHIED (2012) werden die neuen medialen Formen ihrer *Keyboard-to-screen-Communication* auf computerähnliche Systeme (PC, Tablets, Smartphones) reduziert, wobei insbesondere der Fernseher explizit ausgeschlossen wird. Dabei wird allerdings nicht berücksichtigt, dass der Fernseher nicht in seiner Entwicklung stehengeblieben ist. Ähnlich der Entwicklung vom Telefon zum Smartphone ist das Fernsehgerät inzwischen internettauglich und interaktiv, es besitzt häufig digitale oder analoge Tastaturen und ist in der Lage, verschiedenste Programme (Applikationen) abzuspielen. Man muss davon ausgehen, dass sich diese Entwicklung weiter fortsetzen wird. Es sind hier also ganz ähnliche mediale Integrationsprozesse zu finden, wie in vielen anderen medialen Kommunikationsbereichen: Die Entwicklung von einem Monomedium (oder nur wenigen kombinierten Medien) zum prozessorgestützten Multimedium. Ähnlich verhält es sich bei den bisher fast völlig übersehenen Spielkonsolen, die nicht nur mit jeder neuen Generation stärker zu vollwertigen Computersystemen mit eigenen Betriebssystemen werden, sondern dabei auch eigene Netzwerke für die Spielerkommunikation – gesprochener oder geschriebener Art – anbieten.

zudem alternative Ein- und Ausgabemöglichkeiten wie Touchscreens, Bewegungssensoren und Kameras), sondern auch und vor allem am Ausbau der darauf basierenden Kommunikationsformen (z.B. E-Mails, Newslists, Webseiten und Online-Magazine, Blogs, Foren- und Twitter-Beiträge, Wikis, Chats, Online-TV und Videobeiträge, Live-Streaming, Instant-Messaging, Soziale Netzwerke und nicht zuletzt Online-Spiele und deren jeweiligen Integrationen und Subformen).

Die internationale CMC/IBK-Forschung ist ebenso jung wie ergiebig. Der folgende Überblick stellt nur einen beispielhaften Ausschnitt relevanter Publikationen dar. Für detailliertere Überblicke und weiterführende Literatur vgl. z.B. BIESWANGER 2013: 465, HERRING et al. 2013a, JUCKER/DÜRSCHIED 2012 und für prominente frühere Zugänge CRYSTAL 2001/2006 und RUNKEHL et al. 1998. Klassische kommunikationsformspezifische Bereiche (gelegentlich auch: *Modes* oder *Genres* (HERRING et al. 2013b.: 9f, GILTROW 2013), *Gattungen* oder *Textsorten* (vgl. z.B. ANDROUTSOPOULOS 2003: 175, 178)) wie die Chat-Kommunikation (z.B. PAOLILIO/ZELENKAUSKAITE 2013, JONES 2013, JACOBS/GARCIA 2013, BEIßWENGER 2007, 2013, 2016a, WIRTH 2006, SIEVER 2006, DITTMANN 2002), E-Mails (z.B. DÜRSCHIED/FREHNER 2013, HARRISON/ALLTON 2013, HEYD 2013, DÜRSCHIED 2006, SIEVER 2006), Webseiten (z.B. LEHNEN 2006), elektronische Gästebücher (DIEKMANNSENKE 2006), SMS-Kommunikation (z.B. SCHMIDT 2006, SIEVER 2006), Wikis (z.B. BEIßWENGER 2016a) oder Blogs (z.B. PUSCHMANN 2013, SIEVER 2006) stehen schon seit längerer Zeit im Zentrum des linguistischen Interesses – sowohl bei der Auffindung typischer Phänomene, bspw. auf lexikalischer und syntaktischer Ebene, als auch zunehmend in der Pragmatik (v.A. SUSAN et al. 2013a).

Neuer ist der Zugang zum chatähnlichen Instant-messaging (z.B. BARON 2013, BEIßWENGER 2016b), zum Text-messaging (z.B. THURLOW/POFF 2013), der allgemeinen geschriebenen und gesprochenen Handykommunikation (LING/BARON 2013) und der auch in dieser Arbeit besonders relevanten, aber bislang wenig untersuchten VoIP-Kommunikation (JENKS/FIRTH 2013).

Auf spezifische sprachliche oder kommunikationstheoretische Phänomenbereiche fokussiert (in den meisten Fällen aber an Chat- oder E-Mail-Beispielen belegt) sind Beiträge zu Umgangsformen in der CMC (z.B. HÖSSJER 2013, DANET 2013), Revidierungen und Korrektursequenzen im Chat und in Wikis (BEIßWENGER 2010, 2016a), Turn-Taking und Kommunikationstiming (z.B. JONES 2013, PAOLILIO/ZELENKAUSKAITE 2013: 199, JENKS/FIRTH 2013: 222, 2007: 199ff., 2003: 206), semantischen Reparaturen (JACOBS/GARCIA 2013), Variationslinguistik und Code-switching (ANDROUTSOPOULOS 2013, SIEBENHAAR 2006, ANDROUTSOPOULOS/HINNENKAMP 2001), charakteristischen mikrostrukturellen Phänomene wie Emoticons, Abkürzungen/Akronymen und Konventionsbrüchen von der Standard(schrift)sprache (z.B. BIESWANGER

2013, ANDROUTSOPOULOS 2013, DITTMANN 2002) oder die Wahl von *Nicknames* im Internet (LINDHOLM 2013, aber auch DITTMANN 2002: 47f).

Auch Online-Computerspiele waren bereits mehrfach Gegenstand linguistischer Betrachtungen (z.B. HERRING et al. 2013b und CRYSTAL 2001: 175ff. zur MUD-Kommunikation, DIEKMANNSHENKE/LOHOFF 2012 zu Mehrspielerspielen im Allgemeinen, COLLISTER 2008 über Kommunikation in World of Warcraft sowie COLLISTER 2014 in einem soziolinguistischen Beitrag zur Sprachkontrolle in der Spielgemeinschaft).

Forschungslücken sehen HERRING et al. (2013b) vor allem bezüglich pragmatischer Phänomene im nicht-englischen Sprachraum und im Feld der multimodalen CMC-Forschung (Video, Grafik und Stimmbeiträge), mit besonderer Erwähnung digitaler Spielumgebungen (vgl. ebd.: 23). Alle drei Aspekte möchte ich in dieser Arbeit aufgreifen und einen ersten tieferen (allerdings gegenstandsbedingt nicht erschöpfenden) Einblick ermöglichen.

7.2 Internetbasierte Varietäten: Perspektiven und Probleme

Vor allem frühe Ansätze der linguistischen CMC-Forschung gehen häufig von der Existenz einer Art allgemeinen *Internetsprache* aus, also einer dem übergeordneten medialen Rahmen geschuldeten Metavarietät, die in alle subordinierten Kommunikationsformen hineinspielt (vgl. BIESWANGER 2013: 465). Für diese Varietät prägte CRYSTAL den Begriff des „Netspeak“ (vgl. CRYSTAL, erstmals 2001, dann 2006:17ff.)²²³ und erfasst damit sowohl schriftliche, als auch mündliche ‚internettypische‘ Sprachmerkmale. Die Vorstellung einer solchen allgemeinen Internetsprache wurde allerdings von Gegenstimmen wiederholt als übergeneralisierend abgelehnt (vgl. z.B. BIESWANGER 2013, ANDROUTSOPOULOS 2003, RUNKEHL et al. 1998: 209): Der durch den Personal Computer und das Internet zur Verfügung gestellte Variationsreichtum an Kommunikationsformen und damit auch die Vielfalt an Medienakteuren, sprachlichen Mitteln sowie thematischen und pragmatischen Feldern sind demnach zu groß, um von einem allgemeingültigen „Netspeak“ ausgehen zu können (vgl. auch BIESWANGER 2013: 465f). Das zeigt sich bereits in Ansätzen in CRYSTALS eigener Differenzierung internettypischer Kommunikationsbereiche (‚e-mail‘, ‚chatgroups‘, ‚virtual worlds‘, ‚the web‘, vgl. CRYSTAL 2006), und noch deutlicher an dem oben gelieferten Überblick auf gängige CMC-Kommunikationsformen sowie an den in dieser Arbeit vorgestellten MMORPG-typischen Kommunikationsformen und deren Subformen. Zwar

²²³ Als weitere Bezeichnungen standen außerdem z.B. „Cyberslang“ oder „Chatslang“ zur Diskussion, vgl. ANDROUTSOPOULOS 2003: 176.

lassen sich gemeinsame Auffälligkeiten unterschiedlicher internetspezifischer Varietäten und Register nicht abstreiten – bspw. wiederholen sich Versatzstücke auch kommunikationsformübergreifend (bspw. die vielzitierten Akronyme *lol* (*laughing out loud*) oder *rofl* (*rolling on the floor laughing*), aber es lässt sich bisher weder belegen, dass spezifische Phänomene in *allen* CMC-Kommunikationsformen auftauchen, noch dass sie in CMC-independenten Kommunikationsformen *nicht* eingesetzt werden. Und selbst wenn eine Ubiquität bestimmter Phänomene in der CMC nachweisbar wäre, wird mit ihrer Pauschalzuordnung zur gesamten CMC BIESWANGER zufolge die Möglichkeit qualitativer und quantitativer Varianzen in den untergeordneten Kommunikationsformen ignoriert (vgl. BIESWANGER 2013: 465f). Ferner wird auch infrage gestellt, ob den spezifischen internetbasierten Kommunikationsformen (im englischsprachigen Diskurs oft auch: *modes*²²⁴) eigene „Sondersprachen“²²⁵ wie *die Sprache der E-Mail* oder *die Sprache des Chats* zugeordnet werden können (vgl. z.B. BIESWANGER 2013: 466, ANDROUTSOPOULOS 2006: 420, ANDROUTSOPOULOS 2003: 176). RUNKEHL et al. (1998) beschreiben webtypische sprachbasierte Phänomene aufgrund solcher Unsicherheiten weniger als Varietäten, denn als Register und Stilformen, die nach Bricolage-Prinzip (d.h. dem spontanen und kreativen „Basteln“ mit Sprache) gehandhabt werden (RUNKEHL et al. 1998: 209).

7.2.1 Gibt es „die Spielersprache“? Zum Kommunikationsstil in MMORPGs

In der vorliegenden Studie distanzieren ich mich ebenfalls von der Idee einer homogenen übergeordneten Internetsprache. Genauso wenig kann m.E. von ‚der Spielersprache‘ (bzw. einem ‚*Gamerspeak*‘) oder ‚der MMORPG-Sprache‘ ausgegangen werden. Die von mir untersuchten Kommunikationsszenarien (vgl. KAPITEL 8) zeigen deutlich (so weit möchte ich an dieser Stelle schon vorgreifen, vgl. auch KAPITEL 1.3, Beobachtung B), dass sich sprachliche und sprachbegleitende Merkmale nicht nur auf Grundlage der genutzten Kommunikationsform, sondern auch und vor allem mit der Thematik und der vollzogenen Sprachhandlungen ändern können. Die möglichen Kommunikations- und Sprachhandlungsformen *innerhalb* des MMORPGs sind bereits zu vieltalig, um sie (nur) unter dem Dach einer gemeinsamen Spielersprache fassen zu können. Es ist dabei allerdings nicht von der Hand zu weisen, dass bei

²²⁴ Um begriffliche Überschneidungen zu vermeiden, distanzieren ich mich von dieser Bezeichnung und bleibe beim Begriff der Kommunikationsformen.

²²⁵ Begriff nach RUNKEHL et al. 1998: 206, vgl. aber auch RATH 2010: 626.

solchen kommunikativen Handlungen auf einige z.T. erheblich konventionalisierte (u.A. auch sprachliche) Bausteine und Routinen zugegriffen wird, die sehr spezifisch den entsprechenden Handlungsräumen zugeordnet werden können. Auf lexikalischer und z.T. syntaktischer Ebene behandle ich diese Elemente als Teil eines oder mehrerer (MMORPG-)spielersprachlicher Register²²⁶, lehne aber den Begriff *der* generellen *Spielersprache* weiterhin ab.

Anzumerken bleibt, dass sich die MMORPG-spielersprachlichen Merkmale aber nicht allein auf die lexikalische und syntaktische Ebene beschränken, sondern auch auf anderen Ebenen des multimodalen Ausdrucks zu finden sind. Mit dem Rückgriff auf den Begriff des *sozialen Stils* von Online-Gemeinschaften (vgl. ANDROUTSOPOULOS 2003: 178ff), welcher neben sprachlichen auch parasprachliche und außersprachliche Faktoren der Kommunikation berücksichtigt (ebd.: 177), und welchen ich bevorzugt *Kommunikationsstil* nenne werde, möchte ich diese Erkenntnis auch begrifflich festhalten:

Zum Stil einer Online-Gemeinschaft gehören ihre **rekurrenten Gesprächsthemen** und **kommunikativen Handlungen** sowie **typische Ablaufmuster** oder „prozedurale Regeln“ (HÖFLICH 1998) [sic]²²⁷, etwa bezogen auf die Länge von Diskussionen, den Umgang mit Ausschweifungen, Höflichkeitskonventionen usw. [...] Stil umfasst weiterhin den spezifischen Umgang mit **Routineformeln**, den **gruppentypischen Fachwortschatz oder -jargon**, das **Ausmaß konzeptioneller Mündlichkeit**, den **Gebrauch von Emoticons und weitere Aspekte von Sprachvariation** [...]. (ANDROUTSOPOULOS 2003: 180, Hervorhebungen durch WS)

Machte man den Kommunikationsstil in erster Linie von der jeweiligen Online-Gemeinschaft abhängig, so sind in den von mir beschriebenen Kommunikationsbereichen mehrere Gruppierungen zu finden, aus denen sprachliche, pragmatische und soziale Konventionen gespeist werden:

- 1) Die „allgemeine“ Internetgemeinschaft (bzw. *Internetcommunity*), die allerdings (wie oben erläutert) zu breit und vielgestaltig sein dürfte, um ihr einen spezifischen Kommunikationsstil zuschreiben zu können, denn hierzu zählen alle Nutzer internetbasierter Kommunikationsformen wie z.B. sozialer Netzwerke, Chats und Messenger-Anwendungen, Internettelefonieprogramme, Foren und Wikis. Die internetgebundenen Kommunikationsformen sind in vielen Fällen direkt oder indirekt miteinander vernetzt. Durch diese Vernetzung wird m.E. der sprachliche Kontakt zwischen verschiedenen internetbasierten Varietäten geknüpft,

²²⁶ Ich berufe mich hierbei auf die Definition POMPINO-MARSCHALLS 2010: 556, der mit einem *Register* v.A. ein von sozialen Gruppierungen abhängiges distinktes Fachvokabular meint.

²²⁷ Eigentlich 1997.

der schließlich auch zur Verteilung und Vermischung von Ausdrucksformen in den unterschiedlichen Kommunikationsbereichen der internetbasierten Kommunikation führen kann. Dadurch mag es durchaus einige Gestaltungsmittel geben, die für die gesamte internetbasierte Kommunikation „typisch“ zu sein scheinen. Allerdings zeigt die Betrachtung bestimmter Teilbereiche der internetbasierenden Kommunikation (so zum Beispiel die in KAPITEL 8.2 thematisierte Rollenspielkommunikation, siehe Punkt 6.) unten), dass ein solcher „allgemeiner“ Kommunikationsstil nicht in allen internetbasierten Handlungsräumen wiederzufinden ist. Es scheint daher sinnvoller, den allgemeinen internetbasierten Kommunikationsstil über seine Vielförmigkeit mit wiederkehrenden (aber nicht obligatorischen) Ausdruckselementen zu definieren, und nicht über ein einziges spezifisches Beschreibungsschema.

- 2) Die Computerspieler- oder *Gamer*-Gemeinschaft, d.h. diejenige Gruppierung von Medienakteuren, die sich mit Computerspielen im Allgemeinen beschäftigen. Auch für Einzelspielerspiele gibt es eine Reihe von Kommunikationsmöglichkeiten, die beispielsweise über Netzwerke der Spielehersteller (z.B. das *Playstation Network* (Sony/Playstation-Spielkonsolen)²²⁸, das *Miiverse* (Nintendo-Spielkonsolen)²²⁹, *Xbox-Live* (Microsoft-Xbox-Spielkonsolen)²³⁰, *Steam* (PC-basierte Spielebibliothek)²³¹ oder im Falle von *World of Warcraft* das *Battle.Net* (ein unabhängiges Spielnetzwerk von Blizzard Entertainment)²³²), bzw. über Internetforen oder soziale Netzwerke (z.B. *Facebook* oder *StudiVZ*) gestellt werden. Solche Netzwerke dürften die Möglichkeit bieten, nach sprachstilistischen Merkmalen der allgemeinen Gamer-Community zu suchen. Einen weiteren Zugang bieten sog. *Let's Plays* (d.h. das kommentierte Spielen im Videoformat für ein breites Internetpublikum) und *Streaming*-Formate, in denen live gespielt und kommentiert wird.²³³ Auch öffentliche Spieleberater zu Einzelspielerspielen

²²⁸ Zum Playstation-Network siehe <http://de.playstation.com/psn/> (letzter Zugriff: 01.06.17)

²²⁹ Zum Nintendo-Miiverse siehe <https://miiverse.nintendo.net/>. (letzter Zugriff: 01.06.17)

²³⁰ Zum Xbox-Live-Netzwerk siehe <https://support.xbox.com/de-DE/xbox-360/xbox-live/connecting-to-xbox-live>. (letzter Zugriff: 01.06.17)

²³¹ Zum Steam-Netzwerk siehe <https://steamcommunity.com/login/home>. (letzter Zugriff: 01.06.17)

²³² Zum Battle-Net siehe <http://eu.battle.net/de/faq/> (letzter Zugriff: 01.06.17)

²³³ So z.B. die im ersten Quartal 2015 ins Leben gerufene Rocketbeans-Streamingseite, die sich rund um die Uhr (und dabei zu großen Teilen live) mit Computer-

(z.B. der für diese Arbeit als Quelle verwendete *World-of-Warcraft Battlchest-Guide*) bedienen sich einer entsprechenden Terminologie. Im Laufe der Arbeit werden stilistische Spezifika, die ich dieser Gruppierung zuordne, spielbasiert (bzw. kommunikationsformdependent), aber weder genre- noch spielspezifisch genannt.

- 3) Die MMORPG-Community, d.h. diejenige Gruppierung von Internetakteuren, die im medialen Rahmen eines MMORPGs und seiner typischen Kommunikationsformen interagieren – und damit gleichzeitig der Gamer-Community zugehören. Im Folgenden werden stilistische Spezifika dieser Gruppierung genretypisch²³⁴, aber spielspezifisch genannt.
- 4) Die Community des spezifischen MMORPGs, d.h. diejenigen Akteure, denen der Einsatz ein- und derselben vernetzten virtuellen Spielumgebung (im Falle des dieser Arbeit zugrundeliegenden Untersuchungsmaterials: *World of Warcraft*) gemeinsam ist. Im Laufe der Arbeit werden stilistische Spezifika dieser Gruppierung genretypisch und spielspezifisch genannt.

Innerhalb einer spezifischen Community in einer virtuellen Spielumgebung können weitere Untergruppen entstehen, die sich aber nicht mehr strikt trennen lassen:

- 5) Zunächst wurden (bisher allerdings unsystematisch während der Vorbereitung auf die Datenaufnahme durch teilnehmende Beobachtung) z.T. sehr deutliche Zugehörigkeitsbezeugnisse zu spezifischen *Spielservern* (d.h. Spielweltinstanzen) beobachtet: Manche Akteure der *World-of-Warcraft-Community* vertreten offenbar klare Wertevorstellungen mit der Zugehörigkeit zu einem bestimmten Server. Das ist sowohl auf der Ebene von Serverkategorien festzustellen (PvP-, PvE- und Rollenspielserver werden dann als Materialisierung der eigenen Spielzielpräferenzen angesehen), als auch auf spezifischeren Ebenen (bspw. wurden Vertreter eines bestimmten Servers als generell umgänglich/unangenehm oder spielerisch (un)professionell bezeichnet. Solche Zuordnungen sind entweder spieleextern (z.B. in Communityforen) zu beobachten, oder bei der Zusammenlegung mehrerer Server für bestimmte

und Videospielen (und zahlreichen benachbarten Themengebieten) auseinander setzt. Zum Programm gehört auch das „Let’s Playen“ aktueller und klassischer Spielertitel. Siehe dazu <http://rocketbeans.tv/>. (letzter Zugriff: 01.06.17)

²³⁴ Die Rede ist hier vom Spielgenre *MMORPG*. Der Genrebegriff ist v.A. im englischsprachigen Diskurs anders belegt (s.o.).

Spielereignisse.²³⁵ Es lässt sich aber bei einer solchen oberflächlichen Beobachtung nicht sagen, ob es sich hierbei tatsächlich um echte Sub-Gemeinschaften im obigen Sinne handelt, da der Kommunikationsstil der World of Warcraft-Spieler bei erster Betrachtung serverübergreifend deckungsgleich erscheint. Für eine Klärung dieser Frage müssten separate empirische Studien für einen serverübergreifenden Vergleich angelegt werden.

- 6) Auf den für diese Arbeit ausgewählten Servern zeigen Spieler in spezifischen MMORPG-Handlungsräumen, bspw. in *Raidinstanzen* (leistungsorientiertes Spiel, KAPITEL 8.3) und im *Rollenspiel* (narrationsorientiertes Spiel, KAPITEL 8.2), dann allerdings ein völlig unterschiedliches Kommunikationsverhalten auf mehreren modalen Ebenen – sie setzen also unterschiedliche Kommunikationsstile ein. Dieses Phänomen ist m.E. aber nicht primär der kommunizierenden Gruppierung geschuldet, sondern eher dem wechselnden Interaktions- und Spielziel: Derselbe Medienakteur und auch dieselbe Gruppe von Akteuren kann innerhalb derselben virtuellen Spielumgebung (und mit Zugriff auf dieselben Kommunikationsformen) sowohl Rollenspiel betreiben, als auch an Schlachtzügen teilnehmen, und passt dann seinen Kommunikationsstil i.d.R. an die jeweiligen Handlungskonventionen an. Dieses Vorgehen wurde während der Datenaufnahmen wiederholt beobachtet.
- 7) Eine weitere relevante Größe sind die als langfristige Spieler- bzw. Avatargruppierungen angelegten „Gilden“²³⁶ sowie die häufig in regelmäßigen Abständen kooperativ spielenden Stammgruppen. Solche Gruppierungen weisen in ihrem Kern²³⁷ oftmals relativ stabile soziale Bindungen auf, die durch gemeinsames Insiderwissen und spezifische Kommunikationsroutinen geprägt sein können. Derselbe Spieler kann mit mehreren Spielfiguren mehreren Gilden beitreten und damit Teil verschiedener Subgruppierungen sein. Dadurch wird eine Distribution

²³⁵ In World of Warcraft ist das beispielsweise bei serverübergreifenden PvP-Events oder Raids der Fall.

²³⁶ Der Ausdruck „Gilde“ bezeichnet in World of Warcraft einen langfristigen Spieler- und Avatarschluss, der gemeinsamen spielerischen sowie sozialen Aktivitäten dient. Gilden legen oft spezifische Schwerpunkte für das Zusammenspiel fest. So gibt es beispielsweise → *Fungilden*, für welche die soziale Interaktion im Mittelpunkt steht, oder *Raidgilden*, für welche die spielerische Leistung zentral ist.

²³⁷ ANDROUTSOPOULOS beschreibt die typische Struktur von Online-Communities als zweiteilig: während der stabile *Kern* über lange Zeiträume aus den gleichen Mitgliedern besteht, weist die *Peripherie* eine vergleichsweise starke Akteurfuktuation auf (ANDROUTSOPOULOS 2003: 179). An den für diese Arbeit beobachteten Gruppierungen ließ sich diese Tendenz, allerdings nur auf qualitativer Ebene, verifizieren.

ursprünglich gildentypischer Ausdrucksstilistik vermutlich gefördert. Das eher auf allgemeinere Kontrastierung von Datentypen ausgelegte Forschungsdesign der vorliegenden Studie eignet sich allerdings nicht für die Gegenüberstellung solcher Subgruppierungen – stattdessen müssten mehrere Gilden oder Stammgruppen in einer Fallstudie gegenübergestellt werden, um so individuelle und gruppenspezifische Kommunikationsroutinen nachzeichnen zu können. Ein entsprechender Vergleich bleibt also zunächst ein Forschungsdesiderat der spielbezogenen Kommunikationsforschung.

In mehreren Fällen lassen sich Ursprung und Zugehörigkeit v.A. lexikalischer Auffälligkeiten kaum noch feststellen. Beispielsweise greifen die neueren offiziellen Spieleberater zu Einzelspielerspielen des Spielerherstellers *Square Enix* auf eine Terminologie zu, die eigentlich typisch für den MMORPG-Kommunikationsstil ist²³⁸: Sie verwenden etwa die Ausdrücke „Tank“, „Heiler“ und „Damage-Dealer“ (Schadensausteiler). Diese Spiele verwenden allerdings nicht nur die Terminologie, sondern bieten auch entsprechende MMORPG-typische, aber auf Einzelspielerspiele adaptierte Spielmechaniken, was diesen Sprachgebrauch nahelegt. Es ist davon auszugehen, dass diese Bezeichnungen zunächst für den MMORPG-Bereich spezifisch waren, aber zumindest zu Teilen in den übergeordneten spielersprachlichen Gebrauch aufgenommen wurden. Das Beispiel zeigt, dass die oben vorgenommenen Kategorien idealtypisch sind und insbesondere hinsichtlich der rasanten sprachlichen Entwicklungen im Bereich der CMC immer nur als Momentaufnahme gewertet werden dürfen.

Bei der Einordnung konkreter lexikalischer und syntaktischer Einheiten in die o.g. Kategorien (die ich analysebegleitend in Fußnoten vornehmen werde), muss entsprechend immer von (wenn auch begründeten) Annahmen ausgegangen werden. Trotz der umfangreichen Datengrundlage für die vorliegende Arbeit benötigt eine noch reliablere Einordnung einen noch größeren Datenpool aus unterschiedlichen Spielkontexten, was die Möglichkeiten der vorliegenden Studie aber überschreitet.²³⁹

²³⁸ Vgl. z.B. das offizielle Lösungsbuch zu Final Fantasy XIII (2010): 147, Eintrag „Verteidiger“/„Tank“.

²³⁹ Ein Hinweis zur Erläuterung des spielersprachlichen Registers in den folgenden Analyseabschnitten: Spielersprachliche Registerausdrücke werden immer zu Beginn desjenigen Textausschnittes in Fußnoten erläutert, in dem sie erstmals vorkommen. Für spätere Wiederholungen stehen alle Übersetzungen und Erläuterungen noch einmal in ANHANG 1 zur Verfügung.

7.2.2 Sprachstilistische Globalisierungstendenzen: Zum Verhältnis von englisch- und deutschsprachigen Ausdrücken im MMORPG

Bei der Analyse internetbasierter Kommunikation wird vor allem in frühen Forschungsarbeiten häufig ein verstärkter Zugriff auf englischsprachige Ausdrucksressourcen beobachtet: DITTMANN stellt fest, dass „die Computersprache²⁴⁰ [...] von englischen Ausdrücken dominiert“ wird (DITTMANN 2002: 88), was sich AMMON dadurch erklärt, dass bereits allgemeine netzspezifische Fachtermini von vornherein zu großen Teilen aus dem Englischen entlehnt wurden (vgl. AMMON 2006).

Auch die auf deutschsprachigen Spielservern eingesetzten MMORPG-typischen Register (d.h. *genuin* deutschsprachige MMORPG-Register) zeichnen sich zum Teil durch auffallend große Anteile englischsprachiger Ressourcen, bzw. Entlehnungen aus. Dieses Phänomen lässt sich sowohl im schriftlichen (vgl. vgl. *Tabelle 7.2.2.1*, Zeilen 1-6), als auch im mündlichen (Zeilen 7-8) Ausdrucksrepertoire der MMORPG-Kommunikation nachweisen. Dabei werden zahlreiche Eindeutschungen vorgenommen, was sich beispielsweise in der Anpassung von Infinitiv- und Flexionsendungen und in der Einbettung in die deutsche Syntax zeigt:

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[Gruppe] [S 83]:	soll ich <u>healn</u> oder <u>tanken</u> ? ^^
2	[Schlachtzug] [S 245]:	kann man nich <u>dissen</u> ^^
3	[Schlachtzug] [S 745]:	also fuer non <u>crit</u> <u>flash</u> <u>heal</u> <u>healts</u> ja schon
4	[1. Allgemein] [S 24]:	suchen noch <u>tank</u> und <u>heal</u> für pdc <u>hero</u>
5	[Gruppe] [S 799]:	<u>dayli</u> [sic!] wäre <u>nice</u>
6	[2. Handel] [S 265]:	<u>inscrip</u> ter für [<u>Inscription: Tome of the Dawn</u>] zu begsitern ? bin in dala und habe die <u>mats</u> +tg

²⁴⁰ DITTMANN meint damit die sprachlichen Merkmale der von ihm untersuchten IRC-Chatkommunikation.

7	(VoIP) RS-L: (VoIP) RS-L:	können wir SO einfacher sehen' weil wir alle <u>geCAMP</u> T stehen? (.)
8	(VoIP) RS-L:	und lässt sich hier drin <u>DISpe</u> ln (-)

Tabelle 7.2.2.1: *Englischsprachige Einflüsse in der MMORPG-Kommunikation (Quelle: WOWSK und WOWRAIDV, Markierungen durch WS)*²⁴¹

DITTMANN zufolge lässt sich dieses Phänomen u.A. durch den Einfluss von umgangssprachlichen und jugendsprachlichen Registern sowie durch fachsprachliche Anteile erklären (vgl. DITTMANN 2002: 90). Obwohl eine solche Verbindung natürlich bestehen kann – auch ANDROUTSOPOULOS bezeichnet Online-Gemeinschaften zutreffend als den „Ort sozialer Stile im Internet“, an dem verschiedenste sprachliche Varietäten zusammentreffen und vermengt

²⁴¹ *healen* (Verb): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Von engl. *to heal* (dt. *heilen*): Von engl. Verb *to heal* (dt. *heilen*): Die Anwendung von Fertigkeiten oder Gegenständen, mit denen verletzte Avatare oder NSCs geheilt werden können.

tanken (Verb): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Konversion von engl. *tank* (dt. *Panzer*) oder Entlehnung von *to tank* (keine dt. Übersetzung): Der Einsatz von Fertigkeiten, um die eigene Avatargruppe im Kampf vor Schaden zu bewahren. Das Tanken dient außerdem zur Positionierung gefährlicher Feinde an strategisch günstigen Punkten auf dem virtuellen Spielfeld.

dissen (Verb): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Von engl. Verb *to disenchant* (dt. *entzaubern*): Bezeichnet das „Entzaubern“ magischer Gegenstände in World of Warcraft, wobei diese in ihre Bestandteile zerlegt werden, welche wiederum zur Herstellung neuer Gegenstände verwendet werden können.

Crit (Substantiv, m. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Von engl. Adj. *critical* (dt. *kritisch*): Bezeichnung für den kritischen Erfolg bei der Anwendung einer Fähigkeit (z.B. Heilung, Angriff, Gegenstandsproduktion); die Folge sind i.d.R. verbesserte Ergebnisse.

Flash Heal (Wortgruppe, substantivisch, m.): Eine von Avataren der →*Priester*-Charakterklasse erlernbare Heilfertigkeit (dt. *Blitzheilung*).

Vgl. <http://de.wowhead.com/spell=2061/blitzheilung> (letzter Zugriff: 19.06.17)

Heal (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Verm. substantivierte Form von engl. Verb *to heal* (dt. *heilen*): Ein Avatar, der im Gruppenspiel die Rolle eines Heilers übernehmen kann.

Tank (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Von engl. Subst. *tank* (dt. *Panzer*): Ein Avatar, der beim Zusammenspiel die Rolle eines Beschützers übernimmt und damit die Gruppe vor einkommenden Schaden bewahrt.

PDC (Wortgruppe (Akronym)): Spielerspr. Register (spielspezifisch [WoW]). Akronym für *Prüfung des Champions*, eine →Instanz aus der World of Warcraft-Erweiterung *Wrath of the Lich King*.

werden können (ANDROUTSOPOULOS 2003: 180, siehe auch ANDROUTSOPOULOS 2013) – sind für die Analyse der MMORPG-Anglizismen weitere Faktoren zu berücksichtigen. Beispielsweise können sich Spieler gezielt für den Einsatz eines englischsprachigen Clients entscheiden und sich damit auf einen deutschsprachigen Server einwählen. Dadurch werden alle Systemnachrichten und der gesamte systemseitige Wortschatz – darunter auch die spieler sprachlich oftmals in Akronyme umgewandelten Namen für Orte oder Avatarfertigkeiten – auf Englisch ausgegeben, während die Interaktionssprache (Serversprache) Deutsch bleibt.²⁴² Eine solche Entscheidung können Spieler z.B. treffen, weil ein Großteil der bekannten Hilfeseiten zu MMORPGs im Internet

hero (Adjektiv): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Bezeichnet in World of Warcraft v.A. →*Instanzen* oder →*Raids* mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad („Heroisch“) (siehe auch: →*hardcore*, →*hc*, →*heroic*).

Daily (Substantiv, f.): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Substantiviert von eng. Adj./Adv. *daily* (dt. *täglich*). Bezeichnet eine →*Quest*, die einmal pro Tag (in Echtzeit) gelöst werden kann. Gelegentlich werden damit auch (im Rahmen von Quests) täglich absolvierbare →*Instanzen* bezeichnet.

Inscripter (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Von engl. Subst. *inscription* (dt. *Inschrift*, WoW-systemsprachlich *Inschriftenkunde*): Avatar, der den spielinternen →*Crafting*-Beruf „Inschriftenkunde“ erlernt hat.

Mats (Substantiv, f. (Kurzwort), nur pl.): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Entweder von engl. *materials* oder vom deutschen Äquivalent *Materialien*. Bezeichnet sehr spezifisch die zur Herstellung eines virtuellen Gegenstandes notwendigen Materialien. Gegenstände können nur von Avataren hergestellt werden, die den dafür notwendigen Beruf erlernt haben.

Tg (Substantiv, m. (Akronym)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Akronym für *Trinkgeld*. Als Trinkgelder werden im Handelschannel in World of Warcraft freiwillige (natürlich virtuelle) Aufwandsentschädigungen für die Herstellung von virtuellen Gegenständen bezeichnet.

Campen (Verb): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Von engl. Verb *to camp* (dt. *lagern*, *kampieren*): Lagerbildung an oft strategisch vorteilhaften (weil übersichtlichen oder geschützten) Orten. Ein übliches Verfahren zum Sammeln und Koordinieren der Mitglieder einer Avatargruppe (v.A. in Raidinstanzen) vor dem Kampf gegen einen →*Boss*. Kann in anderen Kontexten auch als „belagern“ übersetzt werden.

[*Inscription: Tome of the Dawn*] ist kein spieler sprachlicher Ausdruck, sondern ein spielinterner Link, der an dieser Stelle als modale Gestaltungsalternative zum manuell ausgeschriebenen Ausdruck gewählt wurde (vgl. KAPITEL 7.3.4.1). Er gehört damit allerdings in Anschluss an ANDROUTSOPOULOS zum sozialen Stil der WoW-Spielergemeinschaft.

Dispel/Dispellen (Verb): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Von engl. *to dispell* (dt. *verbannen*). Bezeichnet die Entfernung positiver oder negativer Zustände (→*Buff/Debuff*) von einem Avatar oder einem NSC durch bestimmte Fertigkeiten oder Gegenstände.

(z.B. themenspezifische Foren, Guides/Leitfäden für bestimmte Spielinhalte und YouTube-Videos mit erklärenden Spieldemonstrationen) nur in englischer Sprache zur Verfügung stehen. Diese Seiten verwenden daher auch ausschließlich englischsprachige Systemausdrücke. In der Umsetzung der damit angeleiteten Spielaktionen müssen die Spieler also entweder den deutschen Systemwortschatz mit dem englischsprachigen abgleichen, oder sie greifen durch den Einsatz englischsprachiger Clients direkt auf den englischen Systemwortschatz zu und ersparen sich somit einen häufigen Wechsel zwischen den beiden Systemsprachen.

Eine weitere Erklärung für die englischsprachigen Anteile der MMORPG-Spielersprache lässt sich durch die Beschaffenheit anderer MMORPGs neben World of Warcraft herleiten: Nicht jedes im deutschen Sprachraum veröffentlichte MMORPG bietet auch deutschsprachige Server an – prominente Beispiele dafür sind das von Square Enix (2013/2014) publizierte *Final Fantasy XIV – A Realm Reborn* und das von NCsoft (2009) publizierte *Aion*, bei denen die Serversprache im europäischen Kundenraum i.d.R. englisch ist. Es ist erstens vorstellbar, dass die spielunspezifischen Anteile des MMORPG-Registers von solchen englischsprachigen Bereichen übernommen wurden, und/oder dass Teile davon auch bewusst nicht eingedeutscht werden, um wieder rückwirkend auf andere Spiele übertragbar zu bleiben. Das scheint vor allem insofern naheliegend, als dass der Umfrage (WoW-OU) zufolge ein signifikanter Teil der befragten Spieler (25,4%) mehr als nur ein MMORPG zur gleichen Zeit spielt (und 78,6% haben im Laufe ihrer Spielerkarriere mindestens ein weiteres MMORPG neben ihrem Primärspiel gespielt, wozu zahlreiche Vertreter mit englischer Systemsprache zählen).²⁴³ Ohne eine die Übertragbarkeit von genretypischen Ausdrucksressourcen müssen sich die betroffenen Spieler zwei unterschiedliche Sprachstile für inhaltlich und strukturell sehr ähnlichen Handlungskontexte in vergleichbaren Kommunikationsformen aneignen – ein Aufwand, der augenscheinlich nicht ohne Weiteres in Kauf genommen wird.

Mit den bisherigen Erklärungen ist allerdings lediglich die Erkenntnis gewonnen, dass englischsprachige Einflüsse für deutschsprachige MMORPG-Kommunikation aufgrund ihres häufigen Vorkommens eine ähnlich zentrale Rolle spielen können, wie für andere Formen der internetbasierten Kommuni-

²⁴² Der Einsatz englischsprachiger Clients lässt sich über spielinterne Links nachweisen, bei denen es sich um systemseitig erstellte, aber von Nutzern manuell versendete Chatbeiträge handelt. Die Links werden im Chat jeweils in der Sprache des Senderclients ausgegeben (dt. oder engl.), was im verfügbaren Datenmaterial (v.A. WoWLOGK und WoWRAIDV) vielfach belegbar ist.

²⁴³ Diese Zahlen wurden aus den offenen Antworten zu den Fragen 1 und 2 aus WoW-OU errechnet (vgl. ANHANG 2).

kation. Da diese Einflüsse in allen Kommunikationsformen und vielen typischen Handlungskontexten der internetbasierten Kommunikation auftauchen können (also in Chat, Foren, Internettelefonie etc.), werden sie offenbar gelegentlich der „typischen“ internetbasierten Kommunikation im Allgemeinen zugerechnet. Schon ein oberflächlicher Blick in das der Studie zugrundeliegende Datenmaterial zeigt allerdings, dass das Englische in den verschiedenen spieltypischen Handlungsräumen einen stark unterschiedlichen Stellenwert besitzt, was ich hier als Pars pro Toto anhand der Handlungskontexte „spielinterner Handel“ und „Rollenspiel“ deutlich machen möchte: In den formelhaften Angebots- und Suchbeiträgen (vgl. KAPITEL 8.1) überwiegen die englischsprachigen Anteile zum Teil erheblich, obwohl es auf den ersten Blick gar nicht den Anschein haben mag, weil sie durch starke Akronymhäufungen verschleiert sind (vgl. Tabelle 7.2.2.2a).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 87]:	lf 3dds für daily hc (occu) pls /w me
2	[2. Handel] [S 110]:	Suche 3 Range dds 3k+ dps und einen Heiler für maly 10er pls /W me equip und erfahrung sollte man haben

Tabelle 7.2.2.2a: Ein playersprachlicher Suchbeitrag mit einer großen Anzahl von Akronymen (Quelle: WOWSK)²⁴⁴

²⁴⁴ Lf (Wortgruppe (Akronym)): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Steht für engl. [i am] *looking for* (dt. [ich] *suche nach*) und wird in verschiedenen Varianten um ein Nomen innerhalb (z.B. → lfg, → lfm) oder außerhalb des Akronyms (z.B. lf healer) ergänzt.

Dd (Substantiv, m. (Akronym)): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Steht für die engl. Wortgruppe *damage dealer* (bzw. engl. Subst. *damage-dealer*, dt. *Schadensausteiler*) und seltener für die engl. Wortgruppe *direct damage* (dt. *direkter Schaden*). Bezeichnet Avatare, die im Kampf auf das Austeilen großer Schadensmengen am Gegner spezialisiert sind.

Hc (Adjektiv (Buchstabenwort)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Buchstabenwort engl. Adj. *hardcore* (dt. frei *intensiv, heftig*). Bezeichnet im playersprachlichen Kontext i.d.R. Spielinhalte mit hohem Schwierigkeitsgrad. In World of Warcraft werden damit v.A. → Instanzen oder → Raids des „heroischen“ Schwierigkeitsgrades bezeichnet (siehe auch: → hardcore, → hero, → heroic).

Occu (Substantiv, n. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (spielspezifisch). Bezeichnet Das Oculus, eine → Instanz der Wrath of the Lich King-Erweiterung von World of Warcraft.

Pls (Partikel/Interjektion (Buchstabenwort)): Verm. breites CMC-Register (spielunspezifisch, genreunspezifisch). Kurzform von engl. *please* (dt. *bitte*). Wird als in eingabeökonomischen Kommunikationskontexten als Attribut zur Höflichkeitssteigerung eingesetzt.

Hinter solchen von Akronymen durchsetzten Beiträgen, welche z.T. weitverbreiteten Formulierungsroutinen folgen, verbergen sich häufig nicht nur effektive Ökonomiemittel (s.u., vgl. KAPITEL 8.1), sondern auch eine große Zahl englischsprachiger Ausdrücke, wie das folgende (nur zur besseren Lesbarkeit geringfügig sprachlich korrigierte) Transkript zeigt (vgl. Tabelle 7.2.2.2b).

/w me (Wortgruppe): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Von engl. Wortgruppe *whisper me* (dt. *flüstere mich an*). Eine formal konventionalisierte Kontaktierungsaufforderung. *"/w"* ist dabei kein einfaches Kurzwort, sondern eine Rekurrenz auf den zum "anflüstern" notwendigen Textbefehl: Mit dem Chatbefehl */w* [Adressat] wird eine spielinterne Flüsternachricht initiiert.

Range (Substantiv, f.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). 1. verm. von engl. Subst. *range* (dt. *Reichweite*). Bezeichnet Avatare (insbesondere →DDs, aber auch Heilerklassen), die ihre Fähigkeiten auf Ziele in großer Distanz anwenden können. 2. von engl. Subst. *range* (dt. *Reichweite*). Bezeichnet die virtuell-räumliche Reichweite von Fernkampfwaffen oder Fähigkeiten von Avataren oder →NSCs.

K (Zahlen-/Numeralsuffix): Nicht spezifisch spielerspr. Register. Kurzform von *kilo* (von gr. χίλιον/chilioi, dt. *tausend*). Dem internationalen Einheitensystem (SI) nachempfundenes Zahlensuffix, das einen Multiplikator von 1000 ausdrückt. „3k“ entspricht also dem numerischen Wert von „3000“. In den Daten tauchte das „k“ niemals eigenständig auf, weswegen die allgemeinere Einstufung als Zahlenwort nicht naheliegend erscheint.

Dps (Substantiv, m. (Akronym)): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Von engl. Wortgruppe *damage per second* (dt. *Schaden pro Sekunde*). Maßeinheit für die Effektivität von →DDs (Schadensausteilern).

Maly (Kurzwort, Substantiv): Spielerspr. Register (spielspezifisch). Ein vermutlich ad hoc gebildetes Kurzwort von *Malygos* (Eigenname), einem →Bossgegner aus der World of Warcraft-Erweiterung *Burning Crusade*.

Equip (Kurzwort, Substantiv): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, verm. genretypisch). Von engl. *equipment* (dt. *Ausrüstung*). Bezeichnet die am Körper getragenen Ausrüstungsgegenstände, welche die Attribute eines Avatars verbessern und den erhaltenen Schaden im Kampf verringern. Zum *Equip* gehören außerdem die Bewaffnung sowie ggf. magische Gegenstände mit besonderer spieltechnischer Wirkung.

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 87]:	[2. Handel] [S 87]: <u>looking for 3 damage dealers</u> für daily hardcore (Oculus) please / <u>whisper me</u> ²⁴⁵
2	[2. Handel] [S 110]:	Suche 3 <u>Range[d] damage dealers</u> 3 kilo (oder mehr) <u>damage per second</u> und einen Heiler für malygos 10er <u>please /Whisper me equipment</u> und erfahrung sollte man haben ²⁴⁶

Tabelle 7.2.2.2b: Englischsprachige Anteile des Ökonomieregisters in Angebots- und Suchbeiträgen (Quelle: WOWSK, Markierungen durch WS)

Obwohl auch unter den Suchbeiträgen viele rein deutschsprachige Exemplare auftauchen, sind solche Extremformen von Mischsprachlichkeit keine Seltenheit. Das erste Beispiel aus Tabelle 7.2.2.2a besteht in der ausformulierten Variante aus zwölf Tokens, von denen 9 (75%) aus dem Englischen stammen. Beim umfangreicheren und syntaktisch stärker ausgearbeiteten zweiten Beispiel sind von 27 Tokens immerhin 9 (33,3%) englischen Ursprungs.²⁴⁷ Zu den in solchen Beiträgen üblichen englischsprachigen Ressourcen zählen (sofern die Akronyme aufgelöst werden) neben Substantiven (*damage dealer*, *daily*, *equipment* usw.), auch Verben (*to look*, *to whisper*, *to dispell* usw.), Präpositionen (*for*, *per*), Pronomina (*me*) und Partikeln (*please*).²⁴⁸ Die wiederkehrenden englischen Ressourcen sind häufig Teil typischer Kollokationen oder ihrer

²⁴⁵ Standardsprachlich frei ausformuliert und zur Verständlichkeit teilweise paraphrasiert bedeutet der Beitrag: *Ich suche drei Mitspieler, deren Avatare auf das Austeilen hoher Schadenswerte spezialisiert sind, für das Zusammenspiel bei der heutigen täglichen Quest in der Instanz ‚Das Oculus‘ mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad. Kontaktiert mich bei Interesse bitte über die Flüsterfunktion.*

²⁴⁶ Standardsprachlich frei ausformuliert und zur Verständlichkeit teilweise paraphrasiert bedeutet der Beitrag: *Ich suche nach drei Mitspielern, deren Avatare auf das Austeilen hoher Schadenswerte über größere Distanzen spezialisiert sind. Der notwendige Mindestschaden pro Sekunde sollte bei 3000 Punkten oder mehr liegen. Ziel des Zusammenspiels (zehn Spieler) ist der Raidboss ‚Malygos‘. Kontaktiert mich bei Interesse über die Flüsterfunktion. Die Avatare sollten über eine gute Ausrüstung verfügen. Die Spieler sollten Erfahrung mit dem Kampfablauf haben.*

²⁴⁷ In beiden Fällen wird davon ausgegangen, dass das Akronym *DD* in die zweiteilige Form *Damage Dealer* transkribiert wird. Alternative Transkriptionen sind *Damagedealer* und *Damage-Dealer*, durch welche die Tokenzahl noch einmal anders ausfallen würde.

²⁴⁸ Eine Anmerkung zu den obigen Beispielen: Der hier nicht mehr aufgeführte Anglizismus *Nice* (Tabelle 7.2.2.1, Beispiel 5) wird in allen überprüften Fällen (WOWSK, 21 Tokens mit wechselnden Sendern) entweder als alleinstehende Interjektion in einem eigenen Beitrag, oder als Adverb zu *sein* verwendet. Es muss

Akronyme (*looking for group/looking for members, please whisper me/whisper me please, damage per second, [Name der Instanz]*²⁴⁹ *hc/heroic*) und tauchen zu großen Teilen nur in relativ spezifischen Anwendungskontexten auf (z.B. beim spielinternen Handel).

Insbesondere im deutschsprachigen Rollenspiel (vgl. auch KAPITEL 8.2) werden im starken Kontrast dazu zugunsten der Immersion²⁵⁰ in den vorliegenden Daten (WoWRPV) fast keine englischsprachigen Ausdrücke eingesetzt. Hier lassen sich nur seltene Ausnahmen finden, z.B. in vereinzelt Anreden, wie sie auch in deutschen Übersetzungen von englischer Unterhaltungsliteratur oder in entsprechenden Fernsehsendungen verbreitet sind („Sir“, vgl. Tabelle 7.2.2.3, für weitere Beispielausschnitte aus der Rollenspiel-Kommunikation vgl. KAPITEL 8.2).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	RP-A2	schmunzelt und wendet den Blick wieder nach vorn aufs Bett. Mit der flachen Hand salutiert sie gespielt ernst. "Jawohl <u>Sir</u> . Nicht gucken..." [...]

Tabelle 7.2.2.3: *Englischsprachige Versatzstücke im deutschsprachigen Rollenspiel (Quelle: WoWRPV, Markierung durch WS)*

Es scheint sich also zwar zu bestätigen, dass englischsprachige Ressourcen durchaus eine wichtige Rolle in der MMORPG-Kommunikation spielen, aber eben nur in bestimmten Handlungskontexten. Andere Kommunikationshandlungen wie das Rollenspiel bleiben davon weitgehend unberührt – ein Phänomen, das nach ANDROUTSOPOULOS als Teil des „Style-Shifting“, bzw. als Stilwechsel innerhalb einer Kommunikationsgemeinschaft bezeichnet werden kann (vgl. ANDROUTSOPOULOS 2013: 670).

Es bleibt damit festzuhalten, dass DITTMANNs frühe Beobachtung der starken englischsprachigen Einflüsse auf die internetbasierte Kommunikation in

davon ausgegangen werden, dass der Anglizismus nicht spezifisch zum spieler-sprachlichen Vokabular gehört, sondern eher in den Bereich der jugend- oder um-gangssprachlichen Varietäten einzuordnen ist.

²⁴⁹ Als eine *Instanz* wird, vermutlich nicht nur im MMORPG-Kontext, sondern auch im allgemeineren MMOG-Kontext, ein separat berechneter Teilbereich der virtu-ellen Spielumgebung bezeichnet. Im MMORPG sind Instanzen i.d.R. sog. *Dunge-ons*, d.h. reine Kampfbereiche, in denen Avatargruppen gegen größere Zahlen computer- oder spielergesteuerter Feinde kämpfen.

²⁵⁰ Wie bereits in der Einleitung (KAPITEL 1.1) erläutert, verstehe ich unter *Immersion* das ‚Eintauchen‘ des realweltlichen Spielers in die Spielwelt und die gespielte Ge-schichte. Im obigen Kontext verstehe ich darunter vereinfachend die durch Spiel und Spieler (mehr oder weniger erfolgreich) erzeugte spielerseitige Wahrnehmung eines in sich funktionierenden, innerhalb des eigenen narrativen Regelwerkes au-thentischen Interaktionsraumes.

bestimmten Analysekontexten noch immer zutreffend ist, allerdings zeigt sich schon beim ersten Blick in die Daten deutlich, dass hier keine Pauschalaussagen vorgenommen werden können. Der unterschiedlich starke Rückgriff auf englische Sprachressourcen in den verschiedenen Handlungskontexten gibt außerdem einen klaren Hinweis darauf, dass die Kommunikationsteilnehmer in der Lage sind, sich bewusst für oder gegen den Einsatz des Englischen in der Kommunikation zu entscheiden. Auch die Gründe für den Einsatz englischsprachiger Ressourcen reichen m.E. weiter als die von DITTMANN thematisierte Umgangs- oder Jugendsprachlichkeit und die von AMMON und DITTMANN angesprochene Fachsprachlichkeit. Tatsächlich scheint es sich hier um echte sprachliche Globalisierungstendenzen zu handeln – das Englische wird unter anderem verwendet, um auf größere Kommunikationskontexte zugreifen zu können, ohne dabei einen ständigen Sprachenwechsel vornehmen zu müssen.

Die englischsprachigen Einflüsse (und deren gezielte Vermeidung) sind aber, trotz ihrer weiten Verbreitung und ihrer Unabhängigkeit von der genutzten Kommunikationsform, nur ein Teil des spielersprachlichen Kommunikationsstils. In den folgenden Abschnitten werden typische kommunikationsformspezifische Kommunikationsmodi des spielersprachlichen Stils thematisiert.

7.3 Kommunikationsformen und Ausdrucksressourcen im MMORPG

Bei den oben besprochenen Einflüssen des Englischen auf die internetbasierte Kommunikation handelt es sich um Phänomene auf kodaler Ebene. Sie sind daher vergleichsweise unabhängig von der genutzten Kommunikationsform, sofern diese den Einsatz von Sprache ermöglicht. Das Englische kann demnach sowohl im schriftsprachlichen, als auch im gesprochen sprachlichen Ausdrucksrepertoire der Spielergemeinschaft Niederschlag finden. Andere Phänomene und Modi (und insbesondere diejenigen sprachbegleitender und nicht-sprachlicher Natur) sind dagegen im stärkeren Maße von den Affordanzen der spezifischen Kommunikationsformen, bzw. von den integrativen Kommunikationssystemen abhängig, in denen sie eingesetzt werden. Dementsprechend

werden im Folgenden spezifische Affordanzen, typische Phänomene und einige konkrete Kommunikationsmodi²⁵¹ im Zusammenhang mit ihren jeweiligen Kommunikationsformen vorgestellt.

Dabei werde ich zunächst mit Rückgriff auf Erkenntnisse der bestehenden Chatforschung und Mithilfe von Datenbelegen aus den für die Studie erstellten Chatkorpora auf typische Ausdrucksressourcen im *spielinternen Chat* (KAPITEL 7.3.1) eingehen. Bei der Vorstellung konkreter Phänomene aus der Chatkommunikation wird zunächst nur eine Oberflächendarstellung ohne Berücksichtigung eines konkreten Kommunikationskontextes vorgenommen. Entsprechend dient der Abschnitt nicht primär der Erläuterung der von den Sendern *gemeinten Information* (vgl. zur Terminologie KAPITEL 6.6.5), sondern zunächst der strukturierten Darstellung der typischen Phänomene und des *Modusspektrums* des Chats und der dadurch eröffneten Möglichkeitsräume für die Kommunikation.²⁵²

Anschließend werde ich (aufgrund der knapperen Forschungsgrundlage etwas weniger umfassend) auf die zentralen Kommunikationsmittel der *Spielgrafik* (KAPITEL 7.3.2) und der *Internettelefonie* (KAPITEL 7.3.3) zu sprechen kommen. Hierbei werde ich mit weniger Beispielen arbeiten, da die typischen Kommunikationsmodi dieser beiden Kommunikationsformen erst noch im Verlauf dieser Arbeit zu erschließen sind (vgl. dazu KAPITEL 8.2 und 8.3).

Die Abschnitte 7.3.1, 7.3.2 und 7.3.3 leiten zur Verständnisabsicherung jeweils mit einer Erläuterung der grundlegenden Eigenschaften der besprochenen Kommunikationsform ein, wobei ich in KAPITEL 3.1.1 etwas umfassender auf die zur Verfügung stehenden Chatchannels eingehen werde.

In KAPITEL 7.3.4 gehe ich anschließend auf Ausdrucksressourcen (bzw. im pragmatischen Vollzug: Kommunikationsmodi) ein, die sich nicht nur einer einzigen Kommunikationsform bedienen, sondern kommunikationsformübergreifend funktionieren.

Im Abschnitt 7.3.5 finden schließlich diejenigen Kommunikationsformen Erwähnung, die im Rahmen dieser Arbeit nicht zentral besprochen werden können.

²⁵¹ An dieser Stelle möchte ich noch einmal betonen, dass ein *Modus* nach meiner Definition erst im pragmatischen Vollzug existiert. Bevor er in der Kommunikation eingesetzt wird, stehen in jedem Kommunikationskontext zunächst *Gestaltungsmittel*, bzw. *Ausdrucksressourcen* zur Verfügung, die durch den kommunikativen Einsatz zu *Modi* werden. Wenn ich an dieser Stelle also von *typischen Modi* spreche, so sind damit *typischerweise in diesem Kommunikationskontext eingesetzte Ausdrucksressourcen* gemeint. Die hier angesprochenen *Phänomene* können sich entweder als gezielt eingesetzte Modi erweisen, oder als nicht kommunikativ gemeinte kommunikationsbegleitende Effekte.

²⁵² Die kontextuelle Einbettung und die Interpretation der gemeinten Information wird bei der konkreten Analyse von Schlüsselstellen in KAPITEL 8 vorgenommen.

7.3.1 Der Spielchat

Der *Chat* liefert als textbasierte Ebene das Fundament der Spielerkommunikation. Er ist während des Spielens systembedingt permanent aktiv und wird als individuell konfigurierbares Fenster auf der visuellen Ebene über der eigentlichen Spielgrafik eingeblendet (vgl. Abbildung 7.3.1.1 unten). Über ihn wird ein Großteil aller spielinternen Gespräche abgehandelt. Er bietet den Akteuren ein breites Spektrum an thematisch und funktional zergliederten *Chatchannels*²⁵³, welche sich i.d.R. durch ein eindeutiges Tagging (d.h. Markierungen am Zeilenanfang) und oftmals durch eine individuelle Farbgebung voneinander unterscheiden lassen (vgl. Abbildung 7.3.1.2).²⁵⁴ Außerdem können in ihm Symbole eingefügt, verschiedene Textbefehle eingegeben und (im Gegensatz zu den üblichen *Standard-Chat-Umgebungen/SCUs*, vgl. z.B. BEIßWENGER 2003) *spielinterne* Informationen über Links in den Chat eingebunden (vgl. dazu auch KAPITEL 7.3.4.1) werden. Durch viele dieser Optionen werden die Grenzen des Textuellen gesprengt. Dadurch entstehen Kommunikationsformen, die nur in ihrer ganzheitlichen multimodalen Komposition vollständig rezipiert werden können.

Ein wesentlicher Vorteil des Chats gegenüber anderen Kommunikationsformen (so vor allem der Internettelefonie) ist die relative Persistenz der darüber versendeten Informationen: Alle Chatnachrichten werden im Chatverlauf gespeichert und können (je nach Anzahl und Umfang der nachfolgenden Nachrichten) noch längere Zeit nach dem Absenden gelesen werden. Das ermöglicht unter anderem die mehrfache Rezeption derselben Chatnachricht zur

²⁵³ Die Bezeichnung *Channel* gehört, wie bereits in den früheren Kapiteln erwähnt, zur CMC- bzw. zur MMORPG-spezifischen Terminologie und ist in diesem Zusammenhang nicht als englisches Synonym zum *Kanal* im kommunikationstheoretischen Sinne (vgl. KAPITEL 5.2) zu verstehen. Die *Chatchannels* bilden ein Subsystem aus thematischen und technisch vordefinierten Bereichen, die alle der gleichen übergeordneten Kommunikationsform und dem gleichen Kanal – der optisch-visuellen Chatkommunikation – zugeordnet werden müssen.

²⁵⁴ Hierzu ein Hinweis: In den Standardeinstellungen des Spiels werden alle von einem Spieler empfangenen Chatnachrichten in einem einzelnen Chatfenster ausgegeben, weswegen Nachrichten verschiedener Channels innerhalb des Chatfensters visuell gemischt werden (vgl. Abbildung 7.3.1.2). Die Nachrichten können aber durch die Textfarbe und das Tagging am Zeilenanfang jeweils einem Channel eindeutig zugeordnet werden. Die Spieler sind allerdings auch in der Lage, einzelne *Chatchannels* oder eine *Channelauswahl* in separaten Chatfenstern ausgeben zu lassen, um so einen besseren Überblick über die verschiedenen Channels zu erhalten.

Verständnisabsicherung, was insbesondere für die Verarbeitung komplexerer Informationen hilfreich sein kann.²⁵⁵

Im Folgenden werde ich zunächst die Funktionsweisen und die Unterteilung der Chatchannels im Detail erklären (KAPITEL 7.3.1.1), um anschließend typische chatbasierte Phänomene und Modi zu erläutern (KAPITEL 7.3.1.2).



Abbildung 7.3.1.1: Der Chat in World of Warcraft (siehe Markierung unten links)

²⁵⁵ Diese Tatsache machen sich die MMORPG-Spieler ganz aktiv bewusst, wenn sie über die möglichen Vor- und Nachteile der im MMORPG zur Verfügung stehenden Kommunikationsformen im Kontrast reflektieren, wie die Beantwortung der offenen Frage 31 aus WoW-OU („Was sind die Vorteile des Spielchats?“) zeigt: „Ältere dinge sind [im Chat, WS] nachlesbar. verträge sind nach einem screenshot nachvollziehbar (z.b. beim handel)“ (Proband 800); „Man kann [zu den älteren Chatnachrichten, WS] zurückschrollen, bei gesprochener Sprache ist das aufwendiger.“ (Proband 837), „Kann man nochmal lesen wenn etwas unklar ist... Gilt insbesondere beim Chatten in einer Fremdsprache.“ (Proband 336)



Abbildung 7.3.1.2: Eine Auswahl verschiedener Channels und Chatfunktionen aus dem World of Warcraft-Chat mit entsprechenden channelspezifischen Markierungen

7.3.1.1 Chatchannels in World of Warcraft

Der Spielchat ist in World of Warcraft ein grundlegendes Mittel des Senders zur Adressatenkontrolle. Durch die verschiedenen Channels kann der Sender sowohl breite spielinterne ‚Öffentlichkeiten‘ ohne vordefinierte Empfängerzahl kontaktieren, als auch exklusive Subgruppierungen und Einzelpfänger. Im Vergleich bietet die Internettelefonie (vgl. KAPITEL 7.3.3) zwar eine ähnliche Diversität, erreicht aber aus technischen und pragmatischen Gründen eine deutlich geringere maximale Empfängerzahl. Obwohl das Chatfenster während des Spielens permanent unterhalb der eigentlichen Spielgrafik eingeblendet ist, und damit jeder Spieler auch ununterbrochen Empfänger der Nachrichten anderer Spieler sein kann, muss zum *Versenden* einer Nachricht zuvor das Texteingabefenster (standardmäßig über die Eingabe-Taste (*Enter*)) geöffnet werden (vgl. Abbildung 7.3.1.2 oben). Nun können Textnachrichten und Textbefehle in einer „*Produktionsphase*“ (vgl. BEIßWENGER 2003: 209) eingegeben und durch erneute Betätigung der Eingabe-Taste abgesendet werden („*Sendeakt*“, ebd.), wodurch sie dann für alle potenziellen Empfänger eines Channels lesbar werden („*Realisierungsakt*“, ebd.). Den Prozess vom Öffnen des Eingabefensters über das Absenden bis zur Realisierung der Nachricht bezeichne ich im Anschluss an die Definition von BEIßWENGER (2003: 212) als

Produktion eines *Chatbeitrags*.²⁵⁶ Für die Spieler ist die Tatsache von besonderer Bedeutung, dass die Steuerung der Spielfigur während Produktionsphase und Sendeakt blockiert ist – ein Sender kann also nicht gleichzeitig im Chat interagieren und seinen Avatar steuern (zumindest in aller Regel, zur einzigen zurzeit bekannten entsprechenden Option siehe KAPITEL 8.2).

Durch die Teilung des Chats in Channels wird das Empfängerpublikum in unterschiedlich große Gruppen zergliedert, die sich allerdings auch zu weiten Teilen überschneiden können. Die Bedingungen, unter denen Spieler einem bestimmten Channel beitreten können (oder müssen), unterscheiden sich ebenfalls: Einige Channels werden automatisch mit dem Betreten einer bestimmten spielinternen Region aktiviert. In andere müssen sich Spieler manuell einwählen, und wieder andere stehen nur zur Verfügung, wenn ein Avatar Teil einer bestimmten Gruppierung ist. Diese durch die Channels entstehende strikte Trennung der Kommunikationsteilnehmergruppen einerseits und die gleichzeitige thematischen und/oder strukturellen Vorgaben andererseits bewirken einen Anstieg der Komplexität der Kommunikationssituation im Allgemeinen, da mit jedem Chatchannel unterschiedliche „Eignungen“ (*aptnesses*, vgl. KAPITEL 6) vermittelt werden, die für die konkreten Kommunikationshandlungen berücksichtigt werden müssen. Das bedeutet auch, dass die Channelwahl als *Kommunikationsmodus* gewertet werden muss, denn mit jedem Channel gehen mehr oder weniger eindeutige Assoziationsfelder einher (insbesondere mit dem *Sagen-* oder *Schreien-*Channel, s.u.), durch welche die vermittelten Informationen jeweils anders kontextualisiert werden.

Es folgt nun eine Beschreibung aller üblichen Chatchannels des Untersuchungsgegenstandes *World of Warcraft*, was auch ihre Beitrittsbedingungen

²⁵⁶ Chat-Beiträge werden gelegentlich auch synonym als *Chat-Turns* bezeichnet (z.B. DITTMANN 2002: 51ff). Kommunikationstheoretisch ist ein *Turn* im mündlichen Diskurs aber die Wahrnehmung eines Rederechtes (*floor*) zur Äußerung eines Kommunikationsbeitrages (*dialogue contribution*), in dem ein propositionaler Gehalt und eine illokutionäre Funktion nachweisbar sind (vgl. BEIßWENGER 2003: 205ff). Im Standard-Chat ist allerdings eine „Suspendierung von Sprecherwechsel und Rederecht“ zu beobachten (ebd.: 206): Jeder Chatteilnehmer kann jederzeit in seiner Rolle vom Rezipienten zum Produzenten wechseln und benötigt dafür kein begrenzt zur Verfügung stehendes Rederecht (vgl. dazu auch BEIßWENGER 2016: 286). Außerdem sind bspw. im Chat auch sprachliche und nichtsprachliche Beiträge ohne propositionalen oder illokutionären Gehalt möglich (vgl. BEIßWENGER 2003: 206f). Ich schließe mich daher BEIßWENGERs Differenzierung zwischen *Chatbeitrag* (s.o.), *kommunikativem Zug* (beinhaltet propositionalen Gehalt und erfüllt illokutionären Akt, kann sich formal über mehrere Chat-Beiträge erstrecken) und *Chat-Turn* (kommunikative Züge unter Einhaltung o.g. Turn-taking-Regeln) an (vgl. ebd.: 212), wobei ich allerdings in der Regel vereinfachend auf die allgemeinere Bezeichnung als *Chatbeitrag* zugreife.

und ihre spezifischen Funktionen umfasst. Wenn dabei von der *Reichweite* eines Chatchannels die Rede ist, so ist damit die *Kommunikationsreichweite innerhalb der virtuellen Spielumgebung* gemeint, und nicht ihre (quasi-unbegrenzte) mediale Reichweite in der realen Welt. Diese Reichweite besteht aus zwei Komponenten: Der maximalen *virtuell-räumlichen Distanz*, die mit dem Channel überwunden werden kann und der maximalen *Empfängerzahl*, die mit ihm angesprochen werden kann. Die beiden Komponenten stehen in keinem direkten Zusammenhang: Die Erhöhung der räumlichen Reichweite muss *nicht* notwendigerweise mit einem Anstieg der Empfängerzahl einhergehen (so z.B. beim Flüsterchannel, s.u.).

In der folgenden Erläuterung der einzelnen Chatchannels (es sind fünfzehn an der Zahl, wobei zuerst die Channels mit unbegrenzter Empfängerzahl vorgestellt werden und anschließend die Channels mit begrenzter Empfängerzahl und sonstigen besonderen Eigenschaften) gebe ich hinter dem jeweiligen Channelnamen in Klammern an, mit welchen Textbefehlen ein Channel aktiviert, bzw. verwendet werden kann. Grundsätzlich gilt: Channels, deren Einsatz nicht permanent notwendig ist, können nach Bedarf mit dem Textbefehl */join [Channelname]* aktiviert und mit */leave [Channelname]* wieder deaktiviert werden.

- 1) Der *Systemchannel* (bzw. Worldchannel) besitzt den größten Empfängerkreis im Spiel. Er erreicht alle aktuell in den Server eingeloggten Avatare, und damit auch alle derzeit aktiven Spieler mit unbegrenzter räumlicher Distanzüberwindung. Er kann als einziger Channel nicht von Spielern verwendet werden, vermutlich (u.A.) weil er durch seine unbegrenzte Reichweite sehr anfällig für Missbrauch, z.B. für Überflutung des Chats durch die massenhafte Produktion von Chatbeiträgen ist (*Flooding*, bzw. *Spam*). Dieser Channel wird normalerweise nur von der Spieladministration verwendet, um serverweite Ankündigungen oder sonstige offizielle Meldungen zu formulieren. Der Systemchannel erlaubt also nur eine einseitige (one-to-many) Kommunikation. Er wird beim Einwählen in das Spiel automatisch betreten und kann nicht deaktiviert werden.
- 2) Bei den *allgemeinen Channels* (*/I [Textnachricht]*), der Beitritt erfolgt i.d.R. beim Wechsel der aktuellen Region) verhält sich das anders. Über ihn lassen sich alle Spieler innerhalb einer virtuellen *Region* erreichen. Als Regionen werden größere Landabschnitte einer durch relativ klare Grenzen abgesteckten Land- oder Weltkarte bezeichnet (z.B. ein Wald, eine Wüste, ein Strandabschnitt, Großstädte etc.). *Zonen* sind kleinere Bereiche innerhalb dieser Regionen, die allerdings räumlich mehr oder weniger scharf voneinander abgegrenzt sein können (z.B. eine Sied-

lung, eine Höhle, ein Stadtviertel etc.). Für gewöhnlich besitzt jede Region einen eigenen allgemeinen Channel, die Zonen innerhalb einer Region teilen sich aber einen Channel. Das bedeutet, dass sich benachbarte Spieler über die allgemeinen Channels zonenübergreifend kontaktieren können, um so beispielsweise um schnelle Unterstützung bitten zu können. Sobald ein Spieler die Grenze zwischen zwei Regionen überschreitet, verlässt er den aktuellen allgemeinen Channel automatisch und wird in den allgemeinen Channel der neu betretenen Region eingewählt.

Die allgemeinen Channels besitzen also eine deutlich geringere Reichweite als der Systemchannel: Zwar ist die Empfängerzahl grundsätzlich nicht begrenzt, aber die Channels überwinden eine wesentlich geringere räumliche Distanz. Es befindet sich immer höchstens ein Bruchteil aller Avatare eines Servers innerhalb einer bestimmten Region (wobei die jeweilige Hauptstadt einer Fraktion, bzw. auch fraktionsübergreifende Hauptstädte vermutlich die höchste Empfängerdichte aufweisen). Damit wiegt auch die Gefahr der Belästigung durch Channelmissbrauch weniger schwer.

Diese Channels werden in erster Linie zur Absprache zonenspezifischer Problematiken und Aufgaben, oder für öffentliche Plaudergespräche verwendet. Die Kommunikation zwischen den Spielern ist, im Gegensatz zum Worldchannel, wechselseitig.

- 3) Den *Handelschannel* aktiviert ein Avatar, ähnlich wie die allgemeinen Channels, automatisch beim Wechsel in bestimmte Regionen. Der Unterschied liegt darin, dass mehrere Regionen den Beitritt in denselben Handelschannel ermöglichen, nämlich alle jene, die als *Hauptstadt* kategorisiert sind (zurzeit sind das insgesamt 14 Regionen).²⁵⁷ D.h., dass ein Beitrag im Handelschannel alle Spieler erreicht, deren Avatare sich in einer der Hauptstädte des Spiels befinden. Jede Fraktion des Spiels (Horde und Allianz, vgl. KAPITEL 4.4.2) besitzt ihren eigenen Handelschannel, der aber auch dann gelesen werden kann, wenn ein Avatar

²⁵⁷ Stand Juni 2016. Inzwischen wurde allerdings von Spielern eine inoffizielle Erweiterung entwickelt, welche die Reichweite der Handelschannels erhöht: Hiermit kann der Handelschannel über die Hauptstadtgrenzen hinaus in allen Regionen des Spiels gelesen werden. Die Erweiterung scheint von offizieller Seite akzeptiert, aber nicht gefördert zu werden, weswegen sie an dieser Stelle nur erwähnt bleiben soll. Da World of Warcraft im Gegensatz zu vielen anderen MMORPGs eine vergleichsweise hohe Modding-Toleranz besitzt, d.h. viele spielerseitige Eingriffe in die Systemsoftware zulässt, kann auch nicht davon ausgegangen werden, dass solche Erweiterungen in anderen Spielen immer möglich sind.

Zur Erweiterung vgl. <http://www.curse.com/addons/wow/tradeforwarder> (letzter Zugriff: 01.06.17)

eine *verfeindete* Hauptstadt betritt. Damit erreicht dieser Channel deutlich mehr Empfänger als die allgemeinen Channels: Die maximale Empfängerzahl ist auch hier unbegrenzt, aber es wird eine größere räumliche Fläche abgedeckt als durch die allgemeinen Channels.

Ursprünglich dient der Handelschannel, *nomen est omen*, der Kommunikation beim Kauf und Verkauf von digitalen Waren und Dienstleistungen. Aufgrund seiner hohen Reichweite wird der Channel aber auch oft zweckentfremdet, bspw. für die Suche nach Mitspielern für gemeinsame Spielvorhaben (vgl. KAPITEL 8.1).

- 4) Der Channel für die *lokale Verteidigung* (/join *LokaleVerteidigung*), dann /3 [*Textnachricht*]²⁵⁸ ist, ähnlich wie die allgemeinen Channels, regionsgebunden. Seine Reichweite entspricht damit jener der jeweiligen allgemeinen Channels einer Region. Er kann aber separat aktiviert und deaktiviert werden. Die Besonderheit des lokalen Verteidigungs-Channels ist eine implementierte partielle Mensch-Maschine-Kommunikation: Zwar können Spieler innerhalb des Channels (zweiseitig) kommunizieren, jedoch stellt das Spielsystem außerdem auch automatisierte Meldungen zur Verfügung, welche alle Empfänger über Angriffe der Gegenfraktion auf spezifische Stützpunkte innerhalb der jeweiligen Zone informiert. Da ein Spieler nicht mit dem System selbst kommunizieren, sondern nur nonverbal darauf reagieren kann, handelt es sich bei diesen Automatismen um eine einseitige Mensch-Maschine-Kommunikation.²⁵⁹

²⁵⁸ Je nachdem, in welcher Reihenfolge die Channels aktiviert wurden, ändert sich auch ihre Nummerierung. Die hier vorgestellten Nummerierungen sind demnach nur Beispielbesetzungen, die im wirklichen Spielverlauf variieren können.

²⁵⁹ Die hier vorgestellte einseitige Mensch-Maschine-Kommunikation ist eine der einfachsten Formen der Kommunikation zwischen einem technischen (digitalen) System und dem Menschen, die im Übrigen spezifisch dem Computerspiel zuzuschreiben ist. Es wäre aufgrund ihrer nichtsprachlichen Anteile vielleicht zutreffender, von einer Mensch-Maschine-*Interaktion* zu sprechen. Sie wird an dieser Stelle überhaupt nur deswegen als Mensch-Maschine-Kommunikation angeführt, weil erst durch die nichtsprachlichen Spielerhandlungen eine sprachliche Reaktion des Systems ausgelöst wird: Ein Spieler greift den Stützpunkt der Gegenfraktion an. Das System reagiert und warnt die Gegenfraktion vor dem Angriff. Die angesprochenen Spieler können darauf entweder wiederum nichtsprachlich reagieren (z.B. indem sie den Angriff abwehren), oder sie können innerhalb des lokalen-Verteidigungs-Channels in eine Mensch-Mensch-Kommunikation eintreten (z.B. um einen gemeinsamen Gegenangriff zu planen). Erst durch sog. *Chatbots*, die auf sprachlicher Ebene mit menschlichen Kommunikationspartnern interagieren können, kann eine komplexere Mensch-Maschine-Kommunikation stattfinden. Vgl. dazu TEWES (2006). Siehe zur Mensch-Maschine-Interaktion auch: MÜLLER 2008: 200ff.

- 5) Der *SucheNachGruppe*-Channel²⁶⁰ (/4 [Textnachricht]) kann entweder über ein eigenes Fenster im Spielmenü, oder automatisch beim Erstellen einer Gruppe betreten werden. Er kommt nur dann zum Einsatz, wenn ein einzelner Spieler oder eine unvollständige Gruppe von Spielern nach Mitspielern sucht. Zugunsten der Suchbedingungen ist seine räumliche Reichweite unbegrenzt. Da Spieler nicht automatisch in den *SucheNachGruppe*-Channel eingewählt sind, sondern sich manuell in ihn einwählen müssen, lässt sich darüber trotzdem nur ein vergleichsweise kleiner Empfängerkreis erreichen. Er eignet sich daher nur begrenzt zur Rekrutierung von Mitspielern, weshalb es nicht erstaunlich ist, dass ein großer Teil der Spielersuche den Daten zufolge über andere Channels mit einem größeren Empfängerkreis abgehandelt wird.²⁶¹
- 6) Ganz ähnlich verhält es sich mit dem *Gildenrekrutierungschannel* (/join Gildenrekrutierung, dann /5 [Textnachricht]). Auch er dient dem spezifischen Zweck, Mitspieler zu finden – allerdings ausschließlich für langfristige Zusammenschlüsse. Zu diesem Zweck ist seine räumliche Reichweite ebenfalls unbegrenzt. Der Einsatz des Channels ist aber rein optional, weshalb sich Spieler manuell einwählen müssen, um ihn nutzen zu können. Daher taucht hier das gleiche Problem auf, wie beim *SucheNachGruppe*-Channel: Die *Gildenrekrutierung* wird durch den zusätzlichen Aufwand nur selten aktiviert und erreicht nur vergleichsweise wenige Empfänger. Daher werden *Gildenrekrutierungsbeiträge* bevorzugt im *Handelschanel*, seltener auch in allgemeinen Channels veröffentlicht.²⁶²
- 7) Auch im *Weltverteidigung*-Channel (/join Weltverteidigung, danach /6 [Textnachricht]) werden, wie im Channel zur lokalen Verteidigung, automatisierte Systemnachrichten zur Verfügung gestellt, die den Empfänger vor Angriffen der Gegenfraktion warnen sollen. Es handelt sich also grundlegend um eine vergleichbare Kommunikationssituation, wie

²⁶⁰ Die Schreibweise ohne Leerzeichen entspricht der Bezeichnung im Spiel.

²⁶¹ Kurz vor Beginn der Datenerhebungen für die vorliegende Forschungsarbeit wurde die Systematik zur Gruppenfindung in *World of Warcraft* erheblich verändert. Während 2009/10 hauptsächlich die Chatchannels und ein serverweites Tool zur Avatargruppenbildung zur Verfügung standen, wurde gegen Ende 2010 der sog. *Dungeonfinder* implementiert, welcher die vollständig automatisierte, kommunikationsfreie Gruppenbildung ermöglicht.

²⁶² Seit dem *Patch 4.1* wurde den Spielern ein Optionsmenü zur Verfügung gestellt, das die Gilden- bzw. Mitgliedersuche beidseitig, ähnlich wie für die Gruppensuche, kommunikationsfrei automatisiert. Diese Funktion scheint aber nur selten genutzt zu werden, weil die Spieler individuelle Auswahlverfahren für solche langfristigen Spielerzusammenschlüsse bevorzugen.

im lokale-Verteidigung-Channel. Allerdings besitzt die Weltverteidigung eine erheblich höhere Reichweite: Sie kann, so wie der Systemchannel auch, serverweit empfangen werden. Da hier wiederum ein hohes Missbrauchs-Risiko besteht, können Spieler grundsätzlich keine Textnachrichten über die Weltverteidigung versenden. Jede geschriebene Nachricht wird automatisch durch das System blockiert.²⁶³ Ein Spieler muss sich manuell in den Weltverteidigung-Channel einwählen, bevor er ihn nutzen kann.

- 8) Ebenfalls unbegrenzte räumliche Distanzüberwindung bieten die *Gruppenchannels* (/party [Textnachricht] oder /p [Textnachricht]), die aber zum Ausgleich nur einem kleinen Empfängerkreis zugänglich sind. Die Spieler können ihre Avatare zur gemeinsamen Lösung schwierigerer Spielherausforderungen in kleine Gruppen von bis zu fünf Mitgliedern temporär zusammenschließen. Weil über diese Channels nur innerhalb der jeweiligen Gruppe kommuniziert werden kann, ist ihre unbegrenzte Reichweite unproblematisch. Spam und Flooding sind hier aufgrund der geringen Senderzahl sehr unwahrscheinlich. Allerdings kann jeder der Spieler eine demokratische Wahl einleiten, die den Ausschluss eines anderen Spielers aus der Gruppe zur Folge haben kann: Wenn drei Mitglieder der Gruppe dem Ausschluss zustimmen, muss der Betroffene die Gruppe verlassen.²⁶⁴ Damit kann Fehlverhalten jeglicher Art entgegengewirkt werden.
- 9) Auch der Einsatz eines *Gildenchannels* (/guild [Textnachricht] oder /g [Textnachricht]) setzt die Zugehörigkeit zu einer langfristigen Avatargruppierung voraus: Erst wenn der Avatar Mitglied einer *Gilde* ist, also eines dauerhaften und organisierten Zusammenschlusses von Avataren, wird ein Gildenchannel von unbegrenzter räumlicher Reichweite aktiviert. Dieser bleibt dann so lange aktiv, bis der Beitritt des Avatars rückgängig gemacht wird. Jede Gilde im Spiel besitzt ihren eigenen

²⁶³ In gewisser Hinsicht kann die Blockierung des Absendens von Textnachrichten in diesem Falle bereits als minimalistische Mensch-Maschine-Interaktion angesehen werden. Versucht der Spieler, einen Text über die Weltverteidigung zu versenden, reagiert das System (neben der Blockierung) sprachlich: Er gibt (nur diesem einen Spieler) die Meldung „*Ihr habt in diesem Channel keine Berechtigung für den Sprachchat*“ aus. Obwohl diese Reaktion unflexibel ist, entspricht sie dem Interaktionsprinzip von Chatbots im typischen Webchat: Der menschliche Sender gibt bestimmte Stichworte oder Handlungen als Auslöser vor und der Chatbot reagiert mit einer oder mehreren möglichen Antworten.

²⁶⁴ Das Wahlverfahren zum Ausschließen von Mitgliedern aus der Gruppe ist erst seit 2010 in das Spiel implementiert. Zuvor konnten Spieler nur freiwillig gehen oder vom Gruppenleiter aus der Gruppe entfernt werden.

Channel. Im Vergleich zu den temporären Gruppen ist die mögliche Mitgliederzahl in Gilden weniger scharf begrenzt²⁶⁵; zur Gründung einer Gilde in World of Warcraft müssen sich allerdings mindestens zehn Spielfiguren finden, die ihre virtuelle ‚Unterschrift‘ auf eine gemeinsame Gildensatzung schreiben. Die Gefahr von Flooding und Spam ist in Gildenchannels groß: Sie ermöglichen nicht nur die Überwindung unbegrenzter virtuell-räumlicher Distanz ohne Regionsgebundenheit, sondern sie erreichen auch eine potenziell große Spielerzahl. Aus diesem Grunde besitzen sowohl der Gildenleiter, als auch eine frei wählbare Anzahl von ihm ernannter Moderatoren (im Spiel *Offiziere*) Sonderrechte, mit denen sie notfalls andere Mitglieder wegen Fehlverhaltens aus der Gilde entfernen können. In einigen Gilden nehmen die Gildenleiter und die Moderatoren eine autoritäre Position ein, um das Verhalten im Gildenchanel kontrollieren zu können. Strikte kommunikationsbezogene Verhaltensvorgaben wurden allerdings in den während der Untersuchungen beobachteten Gilden kaum formuliert.²⁶⁶

- 10) Eine Substruktur der Gildenchannels bilden die *Offizier-Channels*, die automatisch mit der Gründung einer Gilde, bzw. der Ernennung von Offizieren entstehen, aber manuell aktiviert werden müssen. Sie überwinden ebenfalls eine unbegrenzte räumliche Distanz, erreichen aber nur den Leiter einer Gilde und dessen Offiziere. Sie dienen vor allem der Organisation der Gildenleitung. Entsprechend ist die Zugehörigkeit besonders exklusiv: Es findet nicht nur ein Ausschluss der allgemeinen Öffentlichkeit statt, sondern auch der Ausschluss der übrigen Gildenmitglieder ohne Moderationsrechte.
- 11) Die *Schlachtzugschannels* und *Schlachtfeldchannels* (/raid [Textnachricht]) werden immer dann aktiviert, wenn sich größere temporäre Gruppen von (je nach Spielziel) bis zu zehn, 25 oder 40 Avataren zu sog. *Schlachtzügen/Raids* zusammenschließen, um besonders schwierige Herausforderungen, vor allem im Endgame des Spiels (vgl. KAPITEL 4.4.2.4), zu lösen. Die räumliche Reichweite des Schlachtzugschannels ist ebenfalls unbegrenzt.

Bei jeder Gründung eines Raids werden die Spielfiguren zusätzlich in Gruppen zu je fünf Personen unterteilt, die jeweils einen eigenen Gruppenchannel (s.o.) erhalten. Ein Schlachtzug aus 40 Spielfiguren

²⁶⁵ Die Regelung der maximalen Mitgliederzahl in Spielerzusammenschlüssen ist stark vom jeweiligen Spiel abhängig. Zum Zeitpunkt der Datenerhebungen lag die maximale Mitgliederzahl von World-of-Warcraft-Gilden bei 1000 (vgl. <http://www.wowwiki.com/Guild>, letzter Zugriff: 01.06.17). Generell bilden die dauerhaften Spielerzusammenschlüsse aber neben den so genannten *Raids* oder *Schlachtzügen* i.d.R. die größten Gruppierungen innerhalb eines MMORPGs.

²⁶⁶ Vgl. aber COLLISTER 2014 zur sprachlichen Kontrolle im englischen Sprachraum.

besitzt also einen Schlachtzugschannel sowie acht separate Gruppenchannels. Es ist ein übliches Vorgehen, solche Schlachtzüge zu größeren Teilen gildenintern zu organisieren, wodurch also auch ein Gildenchannel parallelgeschaltet wird, der dann wiederum zusätzliche Offizierschannels zur Verfügung stellt. Die Zuordnungen der Nutzer zu den verschiedenen Channeltypen überschneiden sich damit zwar, unterscheiden sich aber in deren Anzahl und Anordnung.

Schlachtzüge erfordern, vor allem wenn sie aus sehr vielen Spielern bestehen, einen erhöhten organisatorischen Aufwand und das gelegentliche Eingreifen eines Moderators, des *Schlachtzugleiters*, in die Redefreiheit einzelner Spieler. Für gewöhnlich wird der Schlachtzugschannel zur Erklärung und Organisation von Taktiken und für knappe Befehle und Warnungen an die gesamte Gruppe verwendet. Gespräche mit anderen thematischen Schwerpunkten werden dann i.d.R. auf die übrigen Channels, sowie die *Flüsterfunktion* und die *Internettelefonie* ausgelagert.

- 12) Der *Say-* oder *Sagen-*Channel (/say [Textnachricht], /s [Textnachricht] oder /sagen [Textnachricht]) zeichnet sich insbesondere durch seine stark begrenzte räumliche Reichweite aus. Nur Avatare in der unmittelbaren virtuellen Nähe des Senders (innerhalb von 25 Yards²⁶⁷) können seine Nachrichten empfangen. Innerhalb dieser Reichweite unterliegt der Empfängerkreis aber keinen weiteren Einschränkungen durch Gruppenzugehörigkeiten.²⁶⁸ Die räumliche Einschränkung der Senderreichweite soll eine face-to-face-Kommunikation zwischen zwei Avataren simulieren, die aufgrund ihrer moderaten "Lautstärke" nur über kurze Distanz zu hören ist. Der Sagen-Channel ist standardmäßig aktiviert, da er eine gute Möglichkeit bietet, gruppenextern und ohne besondere Flooding-Gefahr zu kommunizieren.

²⁶⁷ Distanzen werden in World of Warcraft in der Regel in Yards gemessen. Vgl. für die Reichweite des Sagen- und des Schreien-Channels: <http://www.wowwiki.com/Chat> (letzter Zugriff: 01.06.17).

²⁶⁸ Fast alle Channels sind grundsätzlich fraktionsgebunden. D.h., dass pro Server jeweils ein separater Channel für jede der beiden Fraktionen zu Verfügung steht, und keine Fraktion einen Einblick in die Chatinhalte der Gegenfraktion erhält. Der Sagen- und der Schreien-Channel bilden hier die Ausnahmen: Sie werden von beiden Fraktionen gleichermaßen genutzt und können entsprechend auch von allen Avataren des Servers empfangen werden, welche die Reichweitenanforderungen erfüllen. Allerdings werden die Nachrichten der jeweiligen Gegenfraktion verschlüsselt empfangen, weswegen zwar die Kommunikationsintention und die pragmatische Durchführung nachvollziehbar werden, während aber die Nachricht dennoch semantisch unklar bleibt. Die effektiven Kommunikationsmöglichkeiten zwischen zwei Spielern unterschiedlicher Fraktionen sind also stark begrenzt.

- 13) Der *Shout-* oder *Schreien*-Channel (/schreien [Textnachricht] oder /shout [Textnachricht]) stellt eine Art Kompromiss zwischen allgemeinem Channel und Sagen-Channel dar. Über ihn werden Empfänger innerhalb eines großen räumlichen Umfeldes (innerhalb von 300 Yards) erreicht. Sonstige Gruppenzugehörigkeiten spielen keine Rolle für den Empfängerkreis. Gleichzeitig wird die Schrift rot eingefärbt. Damit soll eine ähnliche Simulation physikalischer Lautstärke wie durch den Sagen-Channel erreicht werden, allerdings mit größerer Intensität: Der Avatar ‚schreit‘ seine Nachricht in die Öffentlichkeit hinaus. Solche Nachrichten erhalten damit eine u.U. als forsch oder sogar aggressiv empfundene Prägung. Auch dieser Channel wird standardmäßig als atmosphärisches Element eingesetzt, obwohl die Missbrauchsgefahr wegen der höheren räumlichen Reichweite (und womöglich auch wegen der salienten Textfarbe) größer ist, als beim Sagen-Channel.
- 14) Beim *whisper-* oder *Flüsterchannel* (/whisper [Empfängername] [Textnachricht], /flüstern [Empfängername] [Textnachricht], /w [Empfängername] [Textnachricht], /tell [Empfängername] [Textnachricht] oder /t [Empfängername] [Textnachricht]) kann eigentlich nicht von einem singulären Channel die Rede sein. Die Besonderheit des Channels liegt darin, dass der Sender nur einen einzigen Empfänger unter Ausschluss der spielinternen Öffentlichkeit kontaktiert. Der Empfänger ist entsprechend auch der einzige Spieler, der seinerseits wieder als Sender reagieren kann.²⁶⁹ Theoretisch können von jedem Sender so viele Flüsterchannels geöffnet werden, wie es aktiv in das Spiel eingewählte Avatare gibt. Der Sender ist sogar in der Lage, sich selbst eine Nachricht ‚zuzuflüstern‘. Die räumliche Reichweite der geflüsterten Nachrichten ist, im Gegensatz zum Say- und zum Shout-Channel, unbegrenzt.
- 15) Einen weiteren Sonderfall bilden schließlich die *exklusiven*, bzw. *privaten Channels*. Jeder Spieler hat die Möglichkeit, über den Textbefehl /join [Channelname] einen oder mehrere private Channels zu erstellen und andere Spieler in diese einzuladen (/chatinvite [Channelname] [Spielername]). Diese Channels besitzen weder eine Einschränkung ihrer Teilnehmerzahl, noch ihrer räumlichen Reichweite. Allerdings sind sie, ähnlich den Gildenchannels, exklusive Einrichtungen: Nur Spieler, die überhaupt von der Existenz des jeweiligen Channels wissen, können ihn auch aktivieren. Außerdem können diese Channels nach Bedarf mit

²⁶⁹ Mit dem Druck auf die Taste *R* (für *reply*) auf der Eingabetastatur wird automatisch ein Texteingabefenster für einen Flüsterchannel geöffnet, der automatisch den letzten Flüsterkontakt adressiert. Selbiges wird auch durch den Tastenbefehl /r [Textnachricht] erreicht, wenn das Eingabefenster bereits geöffnet ist.

einem Passwort versehen werden (/password [Channelname] [Passwort]). Exklusive Channels dienen vor allem der Schaffung von Privatsphäre, bzw. dem Ausschluss der Öffentlichkeit und anderer Gruppierungen. Jede Spielfigur kann maximal zehn exklusive Channels zur gleichen Zeit aktivieren.

Schon anhand der Vielfalt der Chatchannels zeigt sich die überraschende Komplexität der Kommunikationsform *Spielchat*: Das Netz der verschiedenen Chatchannels mit ihren unterschiedlichen Restriktionen und Möglichkeiten eröffnet variantenreiche Handlungsspielräume, die aber nicht nur technischen, sondern auch sozial-konventionellen Bedingungen unterworfen sind. Die meisten Channels ermöglichen eine zweiseitige Kommunikation. Selbst, wenn einem Spieler in einem Channel die Sprecherlaubnis entzogen wurde (was nur in nicht-öffentlichen Channels durch einen Spieler mit Moderationsrechten oder durch den Austritt aus einer Gruppierung möglich ist), ermöglicht die Gesamtheit des Chatsystems genügend Alternativen, um die Zweiseitigkeit der Kommunikation aufrecht zu erhalten. Die einzigen Ausnahmen bilden 1.) die o.g. Mensch-Maschinen-Kommunikation und 2.) die Möglichkeit, die Avatare anderer Spieler auf eine sog. *Ignore-List* zu setzen. Dadurch werden dem betroffenen Avatar seine Senderrechte *ausschließlich gegenüber dem ausführenden Avatar* genommen. Das bedeutet, dass der ausführende Spieler dem „ignorierten“ Avatar immer noch Nachrichten zusenden kann, aber keine Antworten mehr empfängt – die Kommunikation wird damit einseitig.

Alle Channels, die sich nicht über die Einschränkung ihrer räumlichen Reichweite definieren, sondern die Empfängerzahl über Gruppenbildung filtern, besitzen einen oder mehrere Leiter mit Moderationsrechten. Der Leiter muss zwar natürlich nicht zwangsläufig der Gesprächsführer sein, besitzt aufgrund seiner Sonderrechte aber eine hierarchisch übergeordnete Position, die ihm eine temporäre (allerdings nicht immer anerkannte) Autorität verleiht.

In Channels mit großen Empfängerzahlen (so vor allem im Handelschannel) ist das Publikum dispers: Dem Sender ist nicht bewusst, welche und wie viele Adressaten er genau erreicht, und wie viele der erreichten Empfänger dann auch tatsächlich seine Nachricht rezipieren. Ein Rezeptionszwang wird nur in solchen Channels vorausgesetzt, in denen die Rezeption der Nachrichten notwendig für den Spielerfolg ist.

Über den Chat können außerdem einige weitere Kommunikationsformen aktiviert werden, die nicht rein chatbasiert sind, wie bspw. die *Schlachtzugswarnungen* (/rw [Textnachricht]). Diese funktionieren zwar genauso wie ein Chatchannel, können aber erstens nur von einem Schlachtzugsleiter oder von dessen Assistenten in einer Raidgruppe eingesetzt werden, und zweitens findet die Textausgabe nicht nur im Chatfenster statt, sondern wird außerdem für wenige Sekunden im Zentrum des Bildschirms der Empfänger eingeblendet.

Solche Nachrichten werden für Raids gelegentlich in sog. Makros²⁷⁰ vorformuliert und dienen dann der schnellen Koordinierung von Avatargruppen auf dem Schlachtfeld.

Abschließend sei erwähnt, dass es sich bei der Chatkommunikation aus globaler Perspektive um eine synchrone many-to-many-Kommunikation handelt (vgl. zum Begriff z.B. DITTMANN 2002: 32, BEIßWENGER 2001: 13), womit EICHNERS Annahme, es handele sich bei der Spielerkommunikation in der Tendenz um one-to-one-Vorgänge (EICHNER 2005: 475) zumindest für die MMORPG-Kommunikation nicht bestätigt werden kann. Allerdings sind auch im MMORPG durch den Einsatz spezifischer Channels unterschiedliche Konfigurationen möglich: Der Flüsterchannel ermöglicht ausschließlich one-to-one-Kommunikation, während in den öffentlichen Channels tendenziell eine many-to-many-Kommunikation vorherrscht, die aber aus Sicht der individuellen Sender oftmals die Form einer one-to-many-Kommunikation annimmt – beispielsweise, indem individuelle Anfragen an ein breites Empfängerpublikum gerichtet werden (vgl. KAPITEL 8.1). Solche Anfragen werden dann in der Regel nicht many-to-many in den öffentlichen Channels besprochen, sondern haben nach meinen Beobachtungen meist ein one-to-one-Gespräch in einem Flüsterchannel zur Folge.

Anders gesagt: Das Verhältnis der Sender- zur Empfängerzahl kann nicht pauschal benannt werden, weil die Kommunikationsteilnehmer stets die Möglichkeit haben, im Rahmen der Kommunikationsform frei darüber zu bestimmen.

7.3.1.2 Kommunikation im MMORPG-Chat: Zwischen Schriftlichkeit, Mündlichkeit und Ikonizität

Die MMORPG-Chatkommunikation sticht im Vergleich zu SCUs wie dem IRC nicht nur durch seine Channelvielfalt hervor, sondern auch durch die mit ihr ermöglichten Moduskombinationen. Einige Modi sind in einer SCU gleichartig oder sogar besser umsetzbar, als im typischen MMORPG-Chat (insbesondere Schriftfarben können im MMORPG-Chat nur begrenzt als gezielter Modus eingesetzt werden). Andere Modi könnten ohne die Einbindung des Chats in die Spielsoftware gar nicht realisiert werden (bspw. der Einsatz der

²⁷⁰ *Makros* sind eine Systemfunktion, durch die mehrere textbasierte Eingabezeilen in einem einzigen Befehl vorformuliert und dann auf einen einzelnen Knopfdruck abgesendet werden können. Ein Makro kann sowohl eine reine Textausgabe beinhalten, als auch Textbefehle (wie z.B. zum Wechseln des genutzten Chatchannels).

unten angesprochenen *Emotes* oder die *spielinternen Links*). In diesem Abschnitt werden einige MMORPG-typische Kommunikationsphänomene und Kommunikationsmodi vorgestellt.²⁷¹ Dabei kann kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben werden: Die internetbasierte Kommunikation zeichnet sich durch Abwechslungsreichtum und das kreative Spiel mit den zur Verfügung stehenden Ausdrucksressourcen aus, weshalb die folgende Darstellung nur eine exemplarische, qualitative Momentaufnahme im ständigen Prozess der Emergenz neuer Kommunikationsformen sein kann.

Für die grundlegenden chattypischen Merkmale und Kommunikationsmodi liegen allerdings bereits seit der Jahrtausendwende umfassende linguistische und kommunikationstheoretische Untersuchungen vor (vgl. z.B. DITTMANN 2002, CRYSTAL 2006, BEIßWENGER 2001: 41ff, ANDROUTSOPOULOS 2003). Eine grundlegende Leitfrage der folgenden Abschnitte ist, ob und wie sich solche allgemeineren Beobachtungen von SCU auf die MMORPG-Chats der Gegenwart übertragen lassen.²⁷²

7.3.1.2.1 Das harte Los der Standardsprache: Fehlerhaftigkeit, Eingabeökonomie und sprachliche Kreativität im Chat

Eine zentrale Eigenschaft vieler Chatbeiträge ist sowohl in den SCU als auch im MMORPG-Chat ihre besondere Kürze. Diese manifestiert sich vor allem in einer reduzierten Satz- und Beitragslänge. Aber auch diverse inhaltliche Strategien verhelfen den Kommunikationsteilnehmern zu einer besonders ein- und ausgabeökonomischen Kommunikation (ausführlicher in SIEVER 2006, vgl. auch BEIßWENGER 2001: 71, DITTMANN 2002: 64ff). Das erhöht nicht nur den Informationsgehalt pro Eingabeaktion, sondern beschleunigt auch die Beitragsproduktion im Allgemeinen. Dieses Vorgehen kann u.A. verhindern, dass zwei aufeinander bezogene längere Beiträge mit höherer Eingabezeit durch eine zu große Zahl anderer Beiträge getrennt und dadurch aus ihrem Sinnzusammenhang gerissen werden (vgl. DITTMANN 2002: 64). Diese Strategie ist vor allem bedeutsam, wenn viele Gesprächsteilnehmer gleichzeitig im Chat aktiv sind und eine hohe Beitragszahl produzieren (so etwa im Handelschannel

²⁷¹ Ich spreche hier von Kommunikationsphänomenen *und* Modi, weil für einige Phänomene der Modusstatus unklar ist. Das ist zum Beispiel bei Abweichungen von der Orthographie der Fall, die entweder durch fehlende sprachliche Kompetenzen entstehen oder als Ökonomiemittel eingesetzt werden können, s.u.

²⁷² Hierfür wird nicht auf einen bestimmten Typus von Kommunikationshandlungen zurückgegriffen, sondern zunächst auf das gesamte Datenmaterial geblickt, welches bspw. auch offene ‚Plauderchats‘ (vgl. BEIßWENGER 2007: 83, BEIßWENGER 2009) beinhaltet. Der handlungsbezogene Zugang zum Datenmaterial erfolgt in KAPITEL 8.

und in manchen allgemeinen Channels). Außerdem ist die Minimierung der Wartezeiten zwischen Beiträgen in manchen Chathandlungstypen notwendig, um das Gespräch überhaupt aufrecht zu erhalten (vgl. ebd., vgl. zu der Thematik aber auch JONES 2013).

Im Spielkontext ist Sprachökonomie aus pragmatischen Gründen besonders essenziell: Da der Avatar während der Texteingabe nicht steuerbar ist, und weil diese temporäre ‚Lähmung‘ der Spielfigur Folgen für den Spielverlauf hat (im schlimmsten Falle kann sich der Spieler nicht gegen einen Angriff wehren, in jedem Falle kann er aber sein aktuelles Spielvorhaben nicht fortsetzen), müssen in allen Situationen, in denen nicht die Kommunikation, sondern das Spiel im Mittelpunkt des Interesses steht, die Kommunikationsbeiträge so knapp wie möglich gehalten werden.

Andere chattypische Phänomene hängen offenbar weniger mit Ökonomie, als mit (sprachlichem) Stil zusammen und erfüllen damit andere Funktionen. Dazu zählt auch die rein ornamentale Funktion, also die ästhetische Gestaltung eines Beitrags, etwa zum Zweck der Verbesserung der Spielatmosphäre. Zu welchem Zweck ein spezifisches Gestaltungselement allerdings eingesetzt wird, lässt sich m.E. nicht pauschal beantworten, sondern ist in der Regel nur für die jeweilige Kommunikationssituation zu beantworten.

Im Folgenden werden die vor allem um die Jahrtausendwende oft sprachkritisch beurteilten Abweichungen von der deutschen Orthographie, Akronymhäufungen und Auffälligkeiten in der Interpunktion angesprochen. Nicht immer ist eindeutig feststellbar, ob es sich bei den jeweiligen Phänomenen um bewusst gewählte Gestaltungsmittel, unbewusst übernommene Konventionen, oder um unbemerkte Fehler oder im Nachhinein akzeptierte Akzidenzien handelt. Oder anders gesagt: Ob orthographische Abweichungen nun als *Modus* zu verstehen sind oder nicht, lässt sich oft nicht durch eine Betrachtung der Oberflächenstruktur klären. Die Kenntnis der Formulierungskonventionen in einem Kommunikationskontext kann für die Beantwortung dieser Frage hilfreich sein, was allerdings nicht die Notwendigkeit von Einzelfallanalysen (vgl. KAPITEL 8) eliminiert.

In der folgenden Auflistung besonders typischer Ausdrucksphänomene werde ich auf besonders schwierige Fälle explizit hinweisen.²⁷³

7.3.1.2.1.1 Allgemeine Abweichungen von der Orthographie des Deutschen

Abweichungen von der Orthographie des Deutschen sind in der CMC (für Beispiele aus dem Bereich der MMORPGs siehe Tabelle 7.3.1.2.1.1.1), darüber ist sich die neuere CMC-Forschung einig, nicht generell als defizitär zu werten (vgl. dazu u.A. BEIßWENGER 2016b, STORRER 2014, SCHLOBINSKI 2006: 31ff.). Sie sind stattdessen bspw. oftmals ein Teil der sprachlichen Ökonomisierung²⁷⁴ – so etwa die konsequente Minuskelschreibung am Wortanfang (vgl. z.B. SIEVER 2006: 80, BEIßWENGER 2001: 76).²⁷⁵ Die Ökonomisierung drückt sich auch in Flüchtigkeitsfehlern aus, in denen die orthographische Abweichung vielleicht nicht von vornherein ein planmäßiger Teil des Sprachstils ist, die aber während oder nach ihrer Produktion bemerkt und trotzdem in Kauf genommen wird. Nachträgliche Korrekturen in einem Folgebeitrag sind nur gelegentlich im Datenmaterial zu finden (Zeilen 1, 5, 6, 7 in Tabelle 7.3.1.2.1.1.1) – was im Blick auf den Ökonomiegedanken nachvollziehbar ist, weil eine solche Korrektur sogar zusätzlichen Schreibaufwand produziert, anstatt ihn zu reduzieren. Natürlich ist nicht jeder orthographische Fehler ein Indiz für Eingabeökonomie, sondern kann auch sprachkompetenzbedingt entstehen, was die Oberflächenanalyse von Abweichungen von der Orthographie erschwert.

²⁷³ Ein Hinweis zur Darstellung der Analyseausschnitte in mehrzeiligen Transkripten in den KAPITELN 7.3. und 8.1: Voneinander unabhängige Beiträge innerhalb ein- und desselben Transkriptes ordne ich jeweils eine eigene Zeilennummer zu (z.B. 1, 2, 3...). Chronologisch und inhaltlich zusammenhängende Beiträge erhalten dieselbe Zeilennummer, aber jeweils eine individuelle Buchstabenzuordnung (z.B. 1a, 1b, 1c, 2a, 2b...). Dieses Vorgehen gilt nur für die KAPITEL 7 und 8.1, da in den KAPITELN 8.2 und 8.3 ausschließlich Ausschnitte fortlaufender Kommunikation transkribiert werden und eine entsprechende Unterscheidung nicht mehr notwendig ist.

²⁷⁴ BEIßWENGER bezeichnet solche Ökonomisierungsmittel auch als „*Schnellschreibphänomene*“, vgl. BEIßWENGER 2016b: 63.

²⁷⁵ Für die Auslassung von Majuskeln in Schriftbeiträgen kommen allerdings auch andere Gründe infrage. Zunächst sind große Teile der spieler-sprachlichen Register, wie oben angesprochen, von Anglizismen durchsetzt – welche in der Ursprungssprache abgesehen von Eigennamen klein geschrieben werden. Entsprechend dem Grad der Konventionalisierung in der deutschen Sprache können hierdurch wo-

Typische Formen orthographischer Abweichungen im Spielchat sind die Einfügung zusätzlicher Schriftzeichen (Zeilen 1 und 4), die Auslassung von Zeichen (Zeilen 2, 6, 7), fehlerhafte Ersetzungen (z.B. bedingt durch Homophonie in Zeile 3 oder durch die graphematische Nähe zu einem anderen Wort in Zeile 2) oder die Vertauschung zweier Zeichen (vgl. Zeile 4 für eine wortinterne und Zeile 5 für eine wortübergreifende Vertauschung).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1a	[Gruppe] [S 51]:	<u>SS</u> ag ich doch. :)
1b	[Gruppe] [S 51]:	<u>-S</u>
2	[1. Allgemein] [S 5]:	lol die macht wird mit <u>die</u> sein mein <u>juger</u> padawan xD
3	[1. Allgemein] [S 10]:	suche nen <u>juvi</u>
4	[S 19] flüstert:	<u>bru</u> ach insgesamt 1k^^
5a	[S 59] flüstert:	mach <u>mir</u> n <u>ich</u> nach^^
5b	[S 59] flüstert:	mir nich*
6a	[Gruppe] [S 57]:	Danke <u>Euh</u>
6b	[Gruppe] [S 57]:	*Euch
7a	[2. Handel] [WoWLogK-002]	naja 14 level 1er sagt ja ned grad viel ... goldseller vielleicht_
7b	[2. Handel] [WoWLogK-002]	t

Tabelle 7.3.1.2.1.1.1: Abweichungen von der deutschen Orthographie im MMORPG-Chat (Quelle: WoWSK und WoWLOGK, Markierungen durch WS)²⁷⁶

Orthographische Abweichungen wie in Zeile 3 („juvi“ statt „Juwi“) sind mangels Einsparungspotenzial i.d.R. vermutlich nicht Teil ökonomischer Prinzipien, müssen aber trotzdem nicht *notwendigerweise* ein Indiz für fehlende

möglich Unsicherheiten oder Desensibilisierungen bezüglich der deutschsprachigen Majuskelschreibung gefördert werden. Im gleichen Kontext könnte die Minuskelschreibung auf eine Akzeptanzhaltung gegenüber sprachlichen Globalisierungsprozessen hindeuten.

²⁷⁶ *Level* (Substantiv, n): Spielersprachl. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Von engl. *level* (dt. *Ebene*). Bezeichnet die → *Charakterstufe* eines Avatars oder eines NSCs.

Goldseller (Substantiv, m.): Spielersprachl. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Engl. Subst. für *Goldverkäufer*. Bezeichnet in der Regel (meist organisierten Gruppen zugehörige) Spieler, welche große Mengen der spielinternen Währung (Gold) für echtes Geld zum Verkauf anbieten. Dieses *Goldselling* ist nicht gestattet und Goldseller gelten, weil sie die Spielbalance stören, in weiten Teilen der Spielergemeinschaft als äußerst unangesehen.

Juwi (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Diminutiv von *Juwelier*. Avatar, der den → *Crafting*-Beruf „Juwelier“ erlernt hat.

Sprachkompetenz sein. Sie könnten auch eine graphematische Neographie als Teil einer CMC-eigenen (und vielleicht sogar ganz individuellen) „Grafostilistik“ (ANDROUTSOPOULOS 2003: 186, vgl., KAPITEL 7.3.1.2.1.2) sein.

Obwohl Korrektursequenzen nicht im Fokus dieser Arbeit stehen, sei an dieser Stelle auf die unterschiedlichen Verfahren zur nachträglichen Ausbesserung hingewiesen (zur Korrektur während des Produktionsprozesses von Chatbeiträgen vgl. v.A. BEIßWENGER 2010): Zeile 1 zeigt das Korrekturverfahren durch ein „-“ oder ein „+“-Zeichen, durch welche überflüssige oder fehlende Buchstaben in einem neuen Beitrag ergänzt werden. Häufig sind auch mit einem Asteriskus versehene Korrekturen, durch welches das korrekte Wort oder Zeichen einleitend (Zeile 5) oder abschließend (Zeile 6) gekennzeichnet wird. Gelegentlich wird das korrekte Wort oder Zeichen auch ohne Markierung im Chat nachgeschoben (Zeile 7).

Diese Übersicht gibt allerdings nur einen Blick auf die mögliche Abweichungs- und Korrektur*qualität*. Weil Quantifizierungen in diesem Erstzugang zum Material nicht umfassend durchgeführt werden können, möchte ich es bei dem Hinweis belassen, dass auch spielintern unterschiedliche Tendenzen zu erwarten sind. Es ist bspw. denkbar, dass in Spielhandlungen, die einen hohen Grad an Ein- und Ausgabeökonomie erfordern (z.B. die Raidkommunikation, vgl. KAPITEL 8.3) eine höhere Zahl orthographischer Abweichungen produziert wird, aber vergleichsweise wenige Korrekturen vorgenommen werden. Weniger auf Eingabeökonomie ausgerichtete Handlungstypen (z.B. das Rollenspiel, vgl. KAPITEL 8.2) dürften von vornherein weniger Fehler in den finalen Beitragstexten aufweisen; sie sind allerdings im vorliegenden Videomaterial (WOWRPV) durch sehr lange Produktionszeiten und viele Revidierungen vor dem Absenden des Beitrags geprägt. Entsprechende Zählungen bleiben aber zunächst für zukünftige Untersuchungen offen.

Obwohl eine große Menge orthographischer Abweichungen im Datenmaterial zu finden ist, darf nicht davon ausgegangen werden, dass den Textproduzenten von der Kommunikationsgemeinschaft völlige Freiheit bei der Beitragsgestaltung zugemessen wird. Tatsächlich sind auch gegenseitige Korrekturen unter Spielern keine Einzelfälle (vgl. Tabelle 7.3.1.2.1.1.2).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 444]:	ist natürlich super, wenn man für ne instanz leute sucht und die falsch schreibt
2a	[Schlachtzug] [S 73]:	ihr <u>seit</u> so nice <3
2b	[Schlachtzugsleiter] [S 55]:	^^
2c	[Schlachtzug] [S 745]:	seid
2d	[Schlachtzug] [S 745]:	!
2e	[Schlachtzugsleiter] [S 55]:	seitseid.de
3a	[2. Handel] [S 115]:	tank für burg hero (<u>daili</u>)#
3b	[...]	
3c	[2. Handel] [S 115]:	tank für <u>daili</u>
3d	[...]	
3e	[2. Handel] [S 115]:	tank für tagesquest
3f	[2. Handel] [S 115]:	^^
3g	[2. Handel] [S 412]:	^^
3h	[...]	
3i	[2. Handel] [S 413]:	kann doch nicht so schwer sein, daily richtig zu schreiben -.-
3j	[...]	
3k	[2. Handel] [S 115]:	Tank für daily
3l	[2. Handel] [S 115]:	Tank für daily
3m	[2. Handel] [S 389]:	gz
3n	[2. Handel] [S 115]:	Tank für daily
3o	[...]	
3p	[2. Handel] [S 239]:	dd sucht grp. für dayli hero!!
3q	[2. Handel] [S 412]:	Fußnägel zurückrolle^^
3r	[2. Handel] [S 415]:	Nein, dayli stimmt nicht - das Wort „täglich“ heißt daily
3s	[...]	
3t	[2. Handel] [S 64]:	Ey o.o nich so gebildet! xD

Tabelle 7.3.1.2.1.1.2: Gegenseitige orthographische Korrekturen unter Spielern²⁷⁷

²⁷⁷ *Instan*z (Substantiv, f.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, verm. genreindependent). Ein separat berechneter Teilbereich der virtuellen Spielumgebung. Im MMORPG sind Instanzen i.d.R. sog. *Dungeons*, d.h. reine Kampfbereiche, in denen Avatargruppen gegen größere Zahlen computer- oder spielergesteuerter Feinde kämpfen und dadurch →Erfahrung zu Sammeln und Schätze zu finden.

Burg (Substantiv, f.): Spielerspr. Register (spielspezifisch). Kurzform von *Burg Utgarde*, eine →Instanz aus der World of Warcraft-Erweiterung *Wrath of the Lich King*.

Zeile 1 zeigt weniger eine Korrektur (der adressierte Fehler ist im Datenmaterial nicht mehr nachvollziehbar), als eine Begründung für die Notwendigkeit korrekter Schreibweisen: Sucht ein Spieler nach Mitspielern, nennt er für gewöhnlich sein Spielziel – beispielsweise eine Instanz. Schreibt er ihren Namen (bzw. dessen Kurzwort oder Akronym) nicht korrekt, kann das zu Missverständnissen führen, die im Zweifelsfall im Verfehlen des Kommunikationsziels resultieren können. Darauf weist S444 einen (im Datenmaterial nicht sichtbaren) Gesprächspartner hin, ohne allerdings eine Korrektur anzufügen („*ist natürlich super, wenn man für ne instanz leute sucht und die falsch schreibt*“).

Konkreter werden S745 und S55, die ihren Gesprächspartner S73 in den Zeilen 2a bis 2e auf einen orthographischen Fehler hinweisen, durch den das verbale *seid* (2. Person Pl.) und das präpositionale *seit* vertauscht werden. Die Korrektur ist mehrstufig: Zunächst gibt S745 die richtige Schreibweise vor und verstärkt sie in einem separaten Beitrag mit einem Ausrufezeichen (Zeilen 2c und 2d). Anschließend bestärkt S55 S745 mit dem Verweis auf eine Internetseite, die den Fehler scherzhaft aufgreift und korrigiert (Zeile 2e).

In den Zeilen 3a bis 3t wird ein Fehler noch etwas ausführlicher diskutiert: Nachdem S115 den Anglizismus *Daily* wiederholt fehlerhaft ausschreibt (3a und 3c), entscheidet er sich, da er den Fehler zwar offenbar erkennt, aber die richtige Schreibweise nicht rekonstruieren kann, für die deutsche Übersetzung („*Tagesquest*“, Zeile 3e). S413 kritisiert die Abweichung allerdings trotzdem und stellt die korrekte Schreibweise zur Verfügung („*kann doch nicht so schwer sein, daily richtig zu schreiben* -.-“, Zeile 3i). Daraufhin verwendet S115 die richtige Schreibweise mehrfach. S239 greift das gleiche Wort noch einmal mit einer anderen orthographischen Abweichung auf („*dayli*“, Zeile 3p), die zunächst von S412 bewertet („*Fußnägel zurückrolle*“^{^^}, Zeile 3q) und anschließend von S415 aufgegriffen wird. Dieser belässt es (womöglich durch die wiederholte Falschschreibung motiviert) nicht bei einer Verbesserung, sondern liefert eine etymologische Herleitung und erläutert die richtige Schreibweise („*Nein, dayli stimmt nicht - das Wort 'täglich' heißt daily*“, Zeile 3r), was allerdings scherzhaft als übergenau bewertet wird („*Ey o.o nich so gebildet! xD*“, Zeile 3t).

Obwohl einige Spielersprachliche Stilmittel also von der Standardsprache abweichen, geht das nicht mit der Löschung des ästhetischen Sprachempfindens der Kommunikationsgemeinschaft einher. Die Balance zwischen Ökonomie und Ästhetik ist zwar eine andere als in anderen Kommunikationsstilen,

das Sprachempfinden bleibt aber offenbar trotzdem empfindlich gegen Verstöße.²⁷⁸

7.3.1.2.1.2 Grafostilistik und Neographien

Unter *Grafostilistik* versteht ANDROUTSOPOULOS die intendierte Schaffung von homophonen Schreibvarianten durch die Substituierung von Graphemen, Lexemteilen, Lexemen sowie Wortgruppen durch andere Grapheme oder Graphemkombinationen (vgl. ANDROUTSOPOULOS 2003: 186). Sie ist ihm zufolge ein „Verfahren visueller Distinktion“ (ANDROUTSOPOULOS 2003: 186), mit dem sich Originalität und Salienz schaffen und Gruppenzugehörigkeiten ausdrücken lassen (vgl. ebd.). Ein vergleichbares Phänomen erfasst DITTMANN mit dem Begriff der *Neographien*. Er bezeichnet damit noch allgemeiner „alle Schreibweisen, die von orthographischen Normen abweichen“ (DITTMANN 2002: 78) und sieht das Phänomen als Teil der *phonetisierenden Schreibweise* (vgl. KAPITEL 7.3.1.2.2). Seines Erachtens beruht seine Durchführung häufig auf „der Annahme des Schreibenden, dass ein Wort mit anderen als der Norm entsprechenden Satzzeichen besser wiedergegeben werden kann.“ (ebd.).²⁷⁹ Während diese Begründung fraglos eine Rolle für die Produktion alternativer Schreibweisen spielen kann, bleiben m.E. trotzdem auch weitere Gründe wie das kreative Spiel mit der Sprache und Kompetenzmängel wahrscheinlich (s.o.). Das zeigen auch einige Beispiele von ANDROUTSOPOULOS, in denen

²⁷⁸ Hierzu lassen sich einige Ergänzungen aus WOW-OU anbringen: Die Wichtigkeit der Rechtschreibung wurde von 372 Befragten auf einer Likert-Skala von 1 (unwichtig) bis 6 (wichtig) im Schnitt auf einen Wert von 4,3 (tendenziell wichtig) eingestuft. Die Interpunktion wurde dagegen mit einem Durchschnitt von 3,3 Punkten nur als mäßig wichtig eingeschätzt. Die Groß- und Kleinschreibung ist wird dagegen mit einem Durchschnittswert von 2,3 als eher unwichtig beurteilt. Sprachliche Richtigkeit wird demnach differenziert anhand unterschiedlicher Kriterien bewertet, wobei die Richtigkeit lexikalischer Einheiten abseits der Groß- und Kleinschreibung den höchsten Stellenwert einnimmt. Vgl. dazu ANHANG 2, Fragen 27-29.

²⁷⁹ Vermutlich ist hiermit gemeint, dass die Schreiber bestimmte Phonem-Graphem-Korrespondenzen als naheliegender empfinden, als andere. Er nennt dazu etwa das Beispiel „*soifz*“ statt „*seufz*“ (vgl. ebd.: 79), für welches die konventionelle Schreibweise des Diphthongs [ɔɪ] als <eu> von den Schreibern als die Variante mit höherer phonetisch-graphematischer ‚Distanz‘ eingestuft werden könnte, weil das Diphthong nicht als einzelner Laut wahrgenommen wird, sondern als Doppel-laut aus [ɔ], bzw. [o:] und [i:]. Ähnliche Herleitungen lassen sich, zum Teil allerdings nur mit einiger Mühe, auch für die übrigen Beispiele DITTMANNs vornehmen („Füsiker“, „providerwexel“, „dryck“, ebd.).

durch die alternative Schreibweise ggf. sogar eine höhere phonetisch-graphematische Distanz entsteht, als durch die originale Schreibung (z.B. bei „fett“ → „phett“, vgl. ANDROUTSOPOULOS 2003: 186). Manche Formen der Grafostilistik benötigen außerdem eine geringere Zeichenzahl als das orthographisch korrekt ausgeschriebene Wort, das durch sie ersetzt wird (s.u.), und können daher nicht nur als Stilmittel, sondern auch als Ökonomiemodus eingesetzt werden.

Sowohl ANDROUTSOPOULOS, als auch DITTMANN beziehen sich mit ihren Begriffen fast ausschließlich auf Ersetzungen durch Mittel der Standardschriftsprache und deren Grapheminventar (im Falle von ANDROUTSOPOULOS werden allerdings auch Ersetzungen durch Zahlen berücksichtigt). Sonderzeichen werden demnach nicht in dieses Begriffsfeld miteinbezogen. In Anbetracht der Arbitrarität unseres Schriftsystems und mit Blick auf die in den Daten vorkommenden nicht-graphematischen Ersetzungen halte ich es aber für sinnvoll, neben Zahlen auch Sonderzeichen in die begriffliche Kategorie der Grafostilistik miteinzubeziehen.

Ich unterscheide im Phänomenbereich der Grafostilistik zwischen *graphematischen Neographien*, *Syllabogrammen* und der *Rebusschreibung*. Auf diese drei Formen möchte ich nun etwas genauer eingehen.

7.3.1.2.1.2.1 Graphematische Neographien

Unter graphematischen Neographien verstehe ich den Austausch von Graphemen oder Graphemkombinationen durch andere Grapheme oder Graphemkombinationen, die Korrespondenzen zu denselben Phonemen nahelegen. Hierbei wird nicht nur auf das deutsche Grapheminventar zugegriffen, sondern bspw. auch auf das englische (vgl. Tabelle 7.3.1.2.1.2.1).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 229]:	<u>EL OH EL!!!</u>
2	[1. Allgemein] [S 10]:	suche nen <u>juvi</u>
3	[2. Handel] [S 723]:	Die Gilde „Hordentlich aufs <u>Mowl</u> “ sucht noch aktive Member, die beim Aufbau helfen. Geplant sind PvE Raids sowie PvP, Bei Interesse /w me

Tabelle 7.3.1.2.1.2.1.1: *Graphematische Neographien (Quelle: WOWSK, Markierungen durch WS)*²⁸⁰

²⁸⁰ *Member* (Substantiv, n.): Spielerspr. Register (verm. breites CMC-Register). Von engl. Subst. *member* (dt. *Mitglied*). Bezeichnet ein Mitglied einer Nutzergruppierung in der CMC (hier: Mitglieder einer → Gilde).

In Zeile 1 aus Tabelle 7.3.1.2.1.2.1 wird das in der Chatkommunikation verbreitete Akronym *lol* (*laughing out loud*, dt. *laut lachend*) graphematisch variiert. Die graphematische Variation bezieht sich auf die Möglichkeit, das Akronym nicht nach seinem Lautwert als Worteinheit als [lɔl] auszusprechen, sondern die Grapheme <l>, <o> und <l> ihren einzelnen Buchstabennamen entsprechend nach intuitiv zugänglichen Prinzipien von Graphem-Phonem-Korrespondenzen lautlich zu transkribieren ([ɛl o: ɛl]). Diese lautliche Variante wird dann wiederum in das Schriftbild als „EL OH EL“ zurücktranskribiert. Die zusätzliche typographische Aufarbeitung durch fortlaufende Majuskelschreibung und die iterierten Ausrufezeichen am Beitragsende wurden wahrscheinlich nur sekundär wegen ihrer besonderen Salienz und primär wegen der damit bewirkten Hyperbolisierung des Ausdrucks gewählt. Der Beitrag scheint daher weniger der Darstellung eines impulsiven Lachens zu dienen, sondern erfüllt durch die Übertreibung eher eine ironisierende Funktion.

Das Beispiel in Zeile 2 (welches bereits in Abschnitt 7.3.1.2.1.1 erwähnt wurde) zeigt eine homophone Variante des spielerischen Wortes *Juwi* ([ju:vi:], auch: *Juwe*, beides sind Kurzformen für *Juwelier*), die aber meiner Einschätzung zufolge weder auf ein Sprachspiel, noch auf Sprachkritik zurückzuführen ist, sondern eher durch Sprachkompetenzmängel bedingt sein dürfte. Darauf deutet hin, dass der Beitrag ansonsten nicht in Szene gesetzt wird und sich formal und inhaltlich in Routinebeiträge abseits besonderer Salienzmittel einreicht – an dem Beispiel lässt sich allerdings ersehen, dass nicht immer eindeutig ist, ob eine graphematische Neographie ein kommunikativ gemeinter *Modus* ist, oder ob es sich um einen einfachen orthographischen Fehler handelt. Solche Uneindeutigkeiten treten vor allem bei graphematischen Neographien auf und müssen in einer Analyse, sofern keine Konvention bekannt ist, bei jedem Vorkommen neu interpretiert werden.

Zeile 3 zeigt eine homophone Schreibweise des Diphthongs [aʊ]. Dieses wird hier nicht durch die deutschsprachige Graphemfolge <au> wiedergegeben, sondern durch das englischsprachige Pendant <ow> (z.B. in *how*, *wow*, *owl*). Vermutlich lässt sich in Abhängigkeit von der Aussprache der englischen Graphemfolgen darüber streiten, ob es sich hierbei wirklich um eine homophone Schreibweise handelt, oder eher um einen Ähnlichklang. Gepaart mit dem Kofferwort *hordentlich* (die *Horde* ist eine der beiden verfeindeten Hauptfraktionen des Spiels) zeigt der Ausdruck in jedem Falle ein hohes Maß sprachlicher Kreativität. Funktion und Ziel dieser Modi ist vermutlich in erster Linie die Aufmerksamkeitserweckung durch den hohen Salienzgrad und den Wortwitz (vgl. auch KAPITEL 8.1).

7.3.1.2.1.2.2 Syllabogramme

Syllabogramme sind eine Sonderform von Neographien, bei der ganze Silben (und damit ggf. auch ganze Wörter) durch einzelne (nicht bedeutungstragende) Schriftzeichen wiedergegeben werden (vgl. DITTMANN 2002: 86, BUBMANN 2008: 704, vgl. Tabelle 7.3.1.2.1.2.2). Hierzu zähle ich auch Sonderzeichen, die in den klassischen Definitionen nicht explizit in diese Kategorie einbezogen werden.

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[Gilde] [WoWLogK-003]	<u>cu</u> ^^
2	[Gilde] [WoWLogK-004]	gn8 n <u>cya</u>
3*	[Gilde] [WoWLogK-005]	-. @hida =) @franzzy

Tabelle 7.3.1.2.1.2.2.1: Syllabogramme (Quelle: WoWLOGK, Markierungen durch WS)

Der Einsatz von Syllabogrammen beschränkt sich im Datenmaterial auf wenige Ausprägungsformen, die außerdem ausschließlich auf englischsprachiges Vokabular zugreifen: Zeile 1 in Tabelle 7.3.1.2.1.2.2 zeigt die häufig auftauchende Abschiedsformel *cu*, die genau genommen gleich aus zwei Syllabogrammen besteht, nämlich aus dem englischen Graphem <c> (dem Buchstabennamen entsprechend als [si:] ausgesprochen, steht für das engl. Verb *see*) und dem ebenfalls englischen Graphem <u> (dem Buchstabennamen entsprechend als [ju:] ausgesprochen, steht für das engl. Pronomen *you*). Damit steht der Ausdruck für dt. *Ich/wir seh(en) dich/uns später* oder einfach *bis später*.

Zeile 2 zeigt eine Variante, die den umgangssprachlichen Ausdruck *see ya* ([si: jʌ]) homophon abbildet und damit die gleiche Funktion mit einer anderen modalen Färbung erfüllt. Allerdings ist hier nur der Einsatz des englischen Graphems <c> als Syllabogramm zu bezeichnen, weil die Graphemfolge <ya> aus mehr als nur *einem* Schriftzeichen besteht und eher die Verschriftlichung umgangssprachlicher Aussprachevarianten darstellt, die zu Abweichungen von der Orthographie führt.

Das Beispiel in Zeile 3 lässt sich nur dann als Syllabogramm werten, wenn Sonderzeichen in der zugrundeliegenden Definition zugelassen werden (wovon ich in dieser Arbeit ausgehe). Das Beispiel zeigt eine Adressierungskonvention, bei der das @-Zeichen für die englische Lautfolge [ɛt] und damit auch für die englische Graphemfolge <at> steht, wodurch sie als die Präposition *an* bzw. *zu* eingesetzt werden kann. Der formelhafte Ausdruck @[Empfängername] taucht im Korpus häufig auf und gilt offenbar als allgemeinverständ-

lich. Allerdings ist nicht eindeutig, ob das @-Zeichen (welches in vielen Anwendungsbereichen wie etwa in Programmiersprachen und E-Mail-Adressen eher eine strukturierende Funktion als eine Inhaltsseite besitzt) stets über den Umweg seiner Lautform als Präposition verwendet wird, oder ob es nicht inzwischen bereits mit einer entsprechenden inhaltlichen Konvention versehen ist. Im zweiten Falle kann streng genommen nicht mehr von einem Syllabogramm gesprochen werden, sondern es müsste von einem autonomen Zeichen die Rede sein, weswegen das Beispiel in der Tabelle mit einem Asteriskus als Problemfall gekennzeichnet ist.

7.3.1.2.1.2.3 *Rebusschreibung*

Die Rebusschreibung ist ein weiterer Sonderfall der Grafostilistik, in dem *bedeutungstragende* (Schrift-) Zeichen zur Produktion eines homophonen Ausdrucks anderer Bedeutung (oder als Teil eines solchen Ausdrucks) eingesetzt werden (vgl. GLÜCK 2010: 551), wobei die ursprüngliche Bedeutung des eingesetzten Zeichens ignoriert wird (vgl. Tabelle 7.3.1.2.1.2.3).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[Gilde] [WoWLogK-010]	WoWLogK-010 bleibt <u>N811</u> ^^
2	[Schlachtzug] [WoWLogK-006]	danke nochmal, <u>gn8</u> :)
3	[2. Handel] [WoWLogK-011]	Just <u>4</u> Fun suchen wir für einen Terasse Raid einen Heiler mit <u>dd</u> Specc, 2 Tanks + einen <u>dd</u> w/me
4	[Gruppe] [WoWLogK-007]	<u>n1</u> heal^^

Tabelle 7.3.1.2.1.2.3.1: *Rebusschreibung (Quelle: WOWLOGK, Markierungen durch WS)*²⁸¹

Das Beispiel in Zeile 1 („*N811*“) ist eine kombinatorische Form der Rebusschreibung. Zunächst wird das *n* als einzelnes deutsches Graphem <*n*> an den Wortanfang gesetzt. Die Zahlen 8 und 11 werden völlig unabhängig von ihrer

²⁸¹ *Terrasse* (Substantiv, w.): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Kurzform von *Terrasse des Endlosen Frühlings*, einer →*Raidinstanz* aus World of Warcraft. Vgl. auch <http://eu.battle.net/wow/de/zone/terrace-of-endless-spring/> (letzter Zugriff: 01.06.17).

Specc/Spec (Substantiv, m. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Kurzform von engl. Subst. *specification* (dt. *Spezifikation/Spezialisierung*). Bezeichnet die *Spezialisierung* einer Charakterklasse auf ein bestimmtes Set von Fähigkeiten. Ein und dieselbe →*Charakterklasse* kann sich durch unterschiedliche *Specs* bspw. auf offensive (→*DD*), defensive (→*Tank*) oder heilende (→*Heal/Heiler*) Spielweisen ausrichten.

Inhaltsseite angefügt und nur auf Basis ihrer lautlichen Form [axt] und [ɛlf] zur Bildung eines Ausdrucks mit anderer Bedeutung verwendet. Das resultierende Wort [naxtɛlf] ignoriert also den inhaltlichen Wert der verwendeten Zeichen und bildet auf phonetischer Basis das substantivische Determinativkompositum *Nachtelf*, welches eine eigene Bedeutung trägt – es bezeichnet eine spielbare Rasse in World of Warcraft. Der Ausdruck taucht in WOWLOGK nur ein einziges Mal auf, scheint aber dennoch zum etablierten WoW-Register zu gehören, wie ein Blick in spielerseitige Übersetzungsangebote zeigt.²⁸²

Im Gegensatz dazu ist das Beispiel aus Zeile 2 nicht alleine durch seine lautliche Struktur verständlich: „gnδ“ reproduziert in gleicher Weise wie das vorherige Beispiel die Lautfolge [naxt], allerdings wird das g hier im Gegensatz zum n nicht als deutsches Graphem verwendet, sondern als Abkürzung für das Adjektiv *gut* – hier ist also keine lautliche Herleitung möglich, sondern die Zeichenanwender müssen auf das Wissen um die Zuordnungskonvention zugreifen können, um den Ausdruck zu verstehen. Der Ausdruck ist damit zum Teil Akronym (vgl. dazu Kapitel 7.3.1.2.1.4) und zum Teil das Ergebnis von Rebusschreibung und steht für die Wortgruppe *gute Nacht*.

Etwas weniger komplex ist das dritte Beispiel: Hier wird die Ziffer 4 zunächst durch die sie klammernden englischen Wörter *just* und *fun* in einen englischen Lautungskontext transferiert. Die eigentliche Inhaltsseite der Ziffer, die graphematisch als <four> transkribiert werden würde, wird dabei allerdings ignoriert. Stattdessen wird auf Basis der Lautebene ([fɔ:/]) auf die homophon ausgesprochene englischsprachige Präposition <for> (dt. *für*) verwiesen.

Der Ausdruck „n1“ in Zeile 4 stellt schließlich, ähnlich wie Beispiel 2, eine Mischform aus Akronym und Rebusschreibung dar. *N* ist eine Kurzform für *nice* – also eine weitere konventionelle Zuordnung, die sich nicht lautlich herleiten lässt. *1* liefert dagegen die Lautzuordnung für [wan] und kann damit in die englische Graphemfolge <one> transkribiert werden. Der Ausdruck steht damit für engl. *nice one*, frei ins Deutsche übersetzt „der war gut“ oder „gut gemacht“. Ob allerdings notwendigerweise der Transkriptionsschritt über die Lautform von *1* notwendig ist, oder ob die Zahl nicht auch direkt in die ausgeschriebene Form transkribiert werden kann, mag hier unterschiedlich beurteilt werden – die Zuordnung bleibt in jedem Falle eindeutig. Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass diese Einschätzung allerdings nicht ganz unproblematisch ist: Für *n1* (*nice one*) steht die Frage offen, ob der Zahlenwert 1 eine *andere* Bedeutung besitzt, als das in der Wortgruppe verwendete *one*. Sofern man davon

²⁸² Vgl. dazu <http://eu.battle.net/wow/de/forum/topic/8113681641#1>, Eintrag „N811“ (letzter Zugriff: 01.06.17).

ausgeht, dass beides auf die gleiche Inhaltsseite mit einer anderen Ausdrucksseite verweist, sollte das Beispiel nur als (nicht-graphematisches) Syllabogramm gewertet werden. Ich gehe hier allerdings von einem begrifflichen Unterschied aus, weil der numerische Inhalt der Zahl *1* nicht mit dem Demonstrativpronomen *der* oder *dieser* deckungsgleich ist – die Probe lässt sich bei der Übersetzung vornehmen: Möglich ist die Übersetzung *der war gut*, nicht aber **eins war gut*. Außerdem kann die *1* in dem Ausdruck nicht durch andere Ziffern substituiert werden, also beispielsweise **n2* für **nice two*. Die Inhaltsseite der Ziffer spielt daher m.E. keine Rolle in der Wortgruppe, sondern es wird rein über die lautliche Ebene auf eine andere Bedeutung verwiesen. Damit fällt auch dieses Beispiel unter das Prinzip der Rebusschreibung.

7.3.1.2.1.3 Logogramme

Unter Logogrammen versteht man die Wiedergabe der *Bedeutung* eines Wortes durch ein einzelnes (graphisches) Schriftzeichen (vgl. BUBMANN 2008: 414, GLÜCK 2010: 405).²⁸³ Da sich Logogramme im Gegensatz zur Grafostilistik nicht auf die Lautform eines Ausdrucks beziehen, sondern auf den begrifflichen Inhalt, können sie prinzipiell unabhängig von den Einzelsprachen ausgewertet werden (vgl. Glück 2010: ebd.). Der Variantenreichtum der Logogramme im der Studie zugrundeliegenden Datenmaterial ist allerdings begrenzt (vgl. Tabelle 7.3.1.2.1.3.1).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [WoWLogK-008]	Suche Tank&Heal für 5er Heros
2	[2. Handel] [WoWLogK-009]	Verzauberkunst gg mats & tg
3	[2. Handel] [WoWLogK-028]	Biete Schmiedekunst gegen Mats + TG
4	[2. Handel] [WoWLogK-029]	[...] Equip sollte bei 483+ liegen.Raidtage Do+FR 19:45-23:00 Uhr. [...]

Tabelle 7.3.1.2.1.3.1: Logogramme (Quelle: WoWLOGK, Markierungen durch WS)

Die Beispiele aus den Zeilen 1 und 2 beinhalten das kaufmännische *Und* (&), welches als eindeutige sprachunabhängige Konjunktion verwendet wird: Im ersten Beispiel sucht der Sender nach einem Tank *und* einem Heiler, im zweiten Beispiel bietet ein Sender die Fähigkeiten seines Avatars als „Verzauberer“

²⁸³ Welche Zeichen nun konkret zu den Logogrammen zählen, scheint umstritten zu sein. Ich berufe mich daher bei meiner Einordnung auf GLÜCK 2010, BUBMANN 2008 und DITTMANN 2002.

gegen Materialien (Mats) und Trinkgeld an. Die Zeilen 3 und 4 zeigen Beispiele, die zunächst nach einem gleichwertigen Logogramm aussehen mögen: Das +-Zeichen wird in Zeile drei in gleicher Weise eingesetzt, wie das &-Zeichen in Zeile 2. Allerdings belegt das Beispiel aus Zeile 4, dass das +-Zeichen eine offenere Inhaltsseite besitzt, als das &-Zeichen. Es handelt sich hierbei um einen Ausschnitt aus einem Suchbeitrag für Raidmitglieder – es geht also um die Suche nach Mitspielern für das leistungsorientierte Spiel. Hier wird das +-Zeichen auf zweierlei Weise eingesetzt: Zum einen als Begriffszeichen für „und“ („*Raidtage Do±FR*“) und zum anderen – im Rückbezug auf seine mathematische Inhaltsseite – als Begriffszeichen für „und mehr“ oder „mindestens“ („*Equip sollte bei 483± liegen*“, frei übersetzbar als „*die Ausrüstungsstufe sollte bei 483 Punkten oder mehr liegen*“). Es scheint sich hierbei um zwei unterschiedliche (wenn auch eng verwandte) Inhaltsseiten zu handeln, da das Zeichen als „und mehr“ ausschließlich auf Zahlenwerte angewendet werden kann, während sich das Zeichen als „und“ sowohl auf Zahlenwerte beziehen lässt, als auch in syntaktische Strukturen eingebunden werden kann.

Im Allgemeinen zählen auch Zahlen zu den Logogrammen, da sie weitgehend unabhängig von der Sprache, in der sie eingesetzt werden, auf ihren Inhalt verweisen. Sie sind allerdings an nahezu jedem schriftsprachlichen Kommunikationskontext beteiligt und werden daher an dieser Stelle nicht dezidiert besprochen.

7.3.1.2.1.4 Akronyme

Eine charakteristische Auffälligkeit in den sprachlichen Anteilen von IBK-Kommunikationsstilen (nicht nur in der Schrift, sondern seltener auch in der gesprochenen Sprache) ist die teils starke Anhäufung von Akronymen²⁸⁴ (vgl. dazu v.A. CRYSTAL 2006: 84ff, aber auch BIESWANGER 2013: 464 und SIEVER 2006: 79). Ihr Gebrauch dürfte zum größten Teil durch ihre sprachökonomische Natur begründet sein. Akronyme werden folglich für besonders rekurrente Ausdrücke konventionalisiert und in Situationen verwendet, in denen entweder wenig Zeit zur Formulierung eines Ausdrucks bleibt (bspw. Spielsituationen wie der in World of Warcraft vordergründige *Kampf*), oder in denen

²⁸⁴ Akronyme können begrifflich unterschiedlich gefasst werden (vgl. zur Diskussion im Kontext der IBK-Forschung z.B. SIEVER 2006: 79). Gelegentlich werden Sie als Initialkurzwörter von Silbenkurzwörtern abgegrenzt (vgl. EINS 2010: 22), in der Regel werden sie in der IBK-Forschung aber allgemeiner als übergreifender Begriff für Initialkurzwörter aus Komposita oder Wortgruppen sowie für Silbenkurzwörter verwendet. Ich folge der Einfachheit halber der übergreifenden Bezeichnung für alle genannten Abkürzungsstile, weil die o.g. Feindifferenzierung für das Analysevorhaben dieser Arbeit nicht gewinnbringend ist.

der Eingabeaufwand gerade aufgrund ihres häufigen Einsatzes – im Sinne eines fachsprachenähnlichen Registers – reduziert werden soll.

Beispiele finden sich in allerster Linie im Handelschannel des Chats, wo Akronyme in Standardformeln für Angebots- und Suchbeiträge eingebunden werden (vgl. Tabelle 7.3.1.2.1.4.1, zur Übersetzung des Beispiels 2 siehe KAPITEL 7.2.2). Aber auch in der gesprochenen Sprache finden sie Niederschlag (vgl. Tabelle 7.3.1.2.1.4.2).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[1. Allgemein] [S 24]:	suchen noch tank und heal für <u>pdc</u> hero
2	[2. Handel] [S 87]:	<u>lf</u> <u>3dds</u> für daily <u>hc</u> (occu) <u>pls</u> /w me

Tabelle 7.3.1.2.1.4.1: Akronyme in der geschriebenen Sprache (Quelle: WoWSK, Markierungen durch WS)

Zeile	KF	Channel / Sender	Beitragstext
1	VoIP	RS-L (VoIP)	<<P>(noch) mal <u>em</u> de <u>WE</u> buffen RS01?>
2	Chat	<u>22:12</u> [Schlachtzug] [RA01]:	<u>mdw</u>

Tabelle 7.3.1.2.1.4.2: Akronymeinsatz in der gesprochenen Sprache (Quelle: WoWRAIDV-A1, Markierungen durch WS)²⁸⁵

Der Einsatz der Kurzformen in den Zeilen 1 und 2 in Tabelle 7.3.1.2.1.4.1 entspricht den üblichen Ökonomiekonventionen bei der Gestaltung von Angebots- und Suchbeiträgen und wird in KAPITEL 8.2 ausführlicher besprochen. Beispiel 1a/1b aus Tabelle 7.3.1.2.1.4.2 ist dagegen ein Beleg für den Einsatz von Akronymen in der spielbegleitenden gesprochenen Sprache. In dem Ausschnitt bittet der Leiter der Gruppe ein Mitglied über die Internettelefonie um die Anwendung einer Avatarfertigkeit, die im eigentlichen Spiel als „Mal der Wildnis“ ausgezeichnet ist. Spielersprachlich ist aber das äquivalente Akronym „MDW“ gängiger. Ein zweiter Spieler wiederholt die Bezeichnung zur

²⁸⁵ *buffen* (Verb): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch): Von engl. Adj. *buffed* (dt. *muskulös, durchtrainiert*). Bezeichnet die Anwendung von →*Bufs*, d.h. Stärkungseffekten für Avatare oder NSCs, die einen oder mehrere spieltechnische Werte des Betroffenen erhöht oder ihm sonstige Vorteile, bspw. im Kampf, verschaffen. *Bufs* können in World of Warcraft bspw. durch Zauber oder die Einnahme von Tränken oder →*Bufffood* erlangt werden. Sie sind das Gegenteil von →*Debuffs*.
MDW (Substantiv, n. (Akronym)): Spielerspr. Register (spielspezifisch): Steht für Mal der Wildnis, eine Fähigkeit der →*Charakterklasse Druide*.

Verstärkung der Aufforderung im Chat; kurz darauf wird die Fähigkeit eingesetzt. Das Beispiel belegt die Konventionalisierung solcher Kurzformen über die geschriebene Sprache hinaus; ihr Verständnis wird, zumindest von fortgeschrittenen Spielergruppen, vorausgesetzt.

Wie bei fast allen IBK-Phänomenen lassen sich in unterschiedlichen Sprachhandlungstypen (die mit anderen Kommunikationsstilen einhergehen) unterschiedliche Vorkommenstendenzen finden. Insbesondere in den Rollenspielaufzeichnungen (WOWRPV), aber auch in vielen nicht-spielbezogenen Plaudergesprächen tauchen wenige oder gar keine Akronyme auf.

7.3.1.2.1.5 Interpunktion

Weithin in der CMC-Forschung bekannt und i.d.R. ebenfalls den Ökonomiekonzepten zugeordnet sind „Auflösungserscheinungen“ (DITTMANN 2002: 90) in der Interpunktion. Das betrifft v.A. Satzabschlusspunkte und Kommata, während DITTMANN zufolge Ausrufezeichen und Fragezeichen („*expressive Satzzeichen*“, vgl. ebd.) immer noch vergleichsweise hochfrequent verwendet werden. Obwohl eine solche Tendenz an der Oberfläche auch in den Spieldaten beobachtbar ist, dürfen hier m.E. keine voreiligen Schlüsse gezogen werden: Erstens ist die Interpunktion in der Spielerkommunikation im Allgemeinen noch immer relevant, und zweitens sind auch hier, abhängig von der Kommunikationsrahmung, Unterschiede zu verzeichnen. Der folgende Ausschnitt aus WOWLOGK (Tabelle 7.3.1.2.1.5.1) zeigt exemplarisch eine Reihe von Satzzeichen, wie sie in der Spielerkommunikation zu finden ist:

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[Gilde] WoWLogK-012:	<u>...</u>
2	[Gilde] WoWLogK-013:	wir gehen jetzt mal bischen hero Bollwerk .. ruf für ehrenfeste farmen .. WoWLogK-015? WoW- LogK-016? WoWLogK-014? .. fals wer noch lust hat, schlüssel gibts in ehrenfeste ab wohl- wollend ^^
3	[Gilde] WoWLogK-012:	wo
4	[Gilde] WoWLogK-012:	<u>?</u>
5	[Gilde] WoWLogK-012:	auch will
6	[Gilde] WoWLogK-012:	<u>!</u>
7	[Gilde] WoWLogK-014:	Machst sie ihm raus, die kleinen Äuglein? Garstiges WoWLogK-012! Es ist UNSER Lolli! UN- SER! <u>(Aber der Dicke merkt etwas...hat seine</u> <u>Augen überall!)</u>
8	[...]	
9	[Gilde] WoWLogK-012:	joa, kann auch nix dagegen ein....

10	[...]	
11	[Gilde] WoWLogK-012:	...
12	[Gilde] WoWLogK-012:	ähm...
13	[Gilde] WoWLogK-012:	wer ist ein Runenc clown?
14	[...]	
15	[Gilde] WoWLogK-014:	Du schonmal nicht! xD
16	[...]	
17	[Gilde] WoWLogK-012:	scheinbar nicht, nein... ^^
18	[...]	
19	[Gilde] WoWLogK-012:	*sich in die Ecke stellt und weint*
20	[Gilde] WoWLogK-013:	Oh .. *tröst*
21	[...]	

Tabelle 7.3.1.2.1.5.1: Einsatz von Satzzeichen im MMORPG-Chat (Quelle: WoW-LOGK, Markierungen durch WS)²⁸⁶

An diesem Beispiel zeigt sich, dass insbesondere in Plaudergesprächen nicht einfach von Verfallserscheinungen beim Einsatz von Satzzeichen gesprochen werden kann; abhängig vom individuellen Sender können sie sogar stark akkumuliert auftreten. Sie finden sich in der Tendenz an vier prominenten Positionen: Am Satzende, als Klammer um ein einzelnes Wort oder eine Wortgruppe, am Wortanfang zur Markierung einer Korrektur (betrifft in den vorliegenden Daten nur Asterisken und Plus-Zeichen) oder isoliert in einem eigenen Chatbeitrag. Auffallend ist in dem Ausschnitt, dass Satzzeichen fast nie als syntaktische Markierungen (als Zeichen für das Satzende) eingesetzt werden; i.d.R. reicht der Zeilensprung zwischen den Beiträgen als Strukturie-

²⁸⁶ *Bollwerk* (Substantiv, n.): Spielerspr. Register (spielspezifisch). Eine →Instanz aus der World of Warcraft-Erweiterung *Wrath of the Lich King*.

Ruf (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch). World of Warcraft besitzt ein Rufsystem, welches die Steigerung des Ansehens (*Ruf*) bei unterschiedlichen →Fraktionen erlaubt. Mit wachsendem Ansehen bei einer Fraktion werden verschiedene Belohnungen freigeschaltet. Ein Teil des →Endgames dreht sich um die Optimierung des Rufs bei bestimmten Fraktionen.

Ehrenfeste (Substantiv, f.): Spielerspr. Register (spielspezifisch). Eine →Fraktion der World of Warcraft-Erweiterung *Wrath of the Lich King*.

Farmen (Verb): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Bezeichnet das gezielte Sammeln von virtuellen Gegenständen, Geld oder Punktwerten (→Erfahrung, →Ruf, →Erfolge).

Wohlwollend (Adjektiv): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Bezeichnet in World of Warcraft ein bestimmtes Maß an →Ruf bei einer →Fraktion.

rungsmittel aus. Stattdessen werden die Zeichen besonders häufig in expressiver, bzw. emotiver Funktion eingesetzt. Dazu zählen nicht nur die Ausrufe- und Fragezeichen, sondern auch der zwei- oder dreifache Punkt (Auslassungspunkte)²⁸⁷, die i.d.R. elliptische Funktionen erfüllen und am Satz- oder Wortende z.B. Offenheit andeuten sollen (z.B. einen nicht voll ausformulierten Denkprozess oder eine zur Interpretation freigegebene Andeutung), zwischen zwei Ausdrücken eine Denk- oder Kunstpause darstellt und in isolierter Form als demonstratives Schweigen verstanden werden kann (und damit als vollständige Auslassung verbaler Ausdrücke).²⁸⁸

Dass allerdings Satzzeichen vermehrt in emotiver Funktion eingesetzt werden, bedeutet nicht die stilübergreifende Abstoßung ihrer konventionellen Funktion in der IBK. Blickt man etwa in Textausschnitte, die sprachlich, bzw. ästhetisch ansprechend sein sollen, lassen sich Satzzeichen auch in ihren ursprünglichen Funktionen wiederfinden (vgl. Tabelle 7.3.1.2.1.5.2).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[1. Allgemein] WoWLogK-017:	Die junge Gilde >>>Bad Blue Boys<<< sucht Member. Wir sind eine reine Fungilde. Bei uns sind Level, Klasse, Twink, Skill und Alter nicht Interessant, hauptsache Spass am Spiel und Höflich zu den Mitspielern.
2a	WoWRPV-01	zeigt keine Reaktion auf diese Worte. Entweder er will einfach nicht reagieren, oder aber er hat sie wirklich nicht verstanden. So entsteht eine kurze Pause, bis er wieder das Wort ergreift. "Also.. wo waren wir stehen-geblieben.." meint er nachdenklich.
2b	WoWRPV-01	"Ach, richtig.. wie es dir ergangen ist, habe ich gefragt."

Tabelle 7.3.1.2.1.5.2: Konventioneller Einsatz von Satzzeichen in der MMORPG-Kommunikation (Quellen: WoWLogK/WoWRPV, Markierungen durch WS)²⁸⁹

²⁸⁷ Zwischen dem zweifach und dem dreifach iterierten Punkt scheint es in der Anwendung in WoWLogK keine semantischen Unterschiede zu geben. Vermutlich ist der zweifache Punkt das Ergebnis von Ökonomiebestreben.

²⁸⁸ Sonderzeichen, die keine Interpunktion im engeren Sinne sind – z.B. Asterisken und Zirkumflexzeichen besitzen meist spezifische Einsatzbereiche wie die Einklammerung von Actionzeilen/Asterisk-Ausdrücken oder die Bildung von Emoticons (vgl. KAPITEL 7.3.1.2.3) und werden daher an späterer Stelle besprochen.

²⁸⁹ *Fungilde* (Substantiv, f.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, verm. genreindependent). Kompositum aus engl. Subst. *fun* (dt. *Spaß*) und dt. *Gilde*. Bezeichnet langfristige Spielerzusammenschlüsse, in welchen der soziale Aspekt des Zusammenspiels eine größere Bedeutung hat, als der Spielerfolg.

In den beiden Beispielen in Tabelle 7.3.1.2.1.5.2 werden andere Sprachhandlungstypen vollzogen, als im Plaudergespräch aus Tabelle 7.3.1.2.1.5.1: Zeile 1 zeigt einen Suchbeitrag, mit dem ein Avatarzusammenschluss (Gilde) neue Rekruten anwerben will (vgl. für die ausführliche Diskussion solcher Beitragstypen KAPITEL 8.1) und die Zeilen 2a und 2b zeigen einen Teil eines Rollenspielgespräches (vgl. KAPITEL 8.2). In beiden Kommunikationstypen werden offenbar andere Schreibkonventionen vorausgesetzt, als im offenen Plaudergespräch. Kommata und Satzabschlusspunkte werden konsequent und korrekt gesetzt und auch die orthographischen Normen werden weitgehend eingehalten. Die einzige Abweichung vom üblichen Satz- und Sonderzeichengebrauch findet sich in Zeile 1 bei den dreifachen Spitzen Klammern um den Namen der anwerbenden Gilde („>>>Bad Blue Boys<<<“), die nicht der Markierung wörtlicher Rede oder Ausklammerung eines nebensächlichen Attributs dienen, sondern im Gegenteil zur Steigerung der Salienz des Gildennamens eingesetzt werden. Obwohl bei solchen Beobachtungen natürlich immer individuelle Unterschiede zu verzeichnen sind, lassen sich solche Beispiele in den betreffenden Sprachhandlungskontexten häufig finden.

Die Beispiele lassen zwei Schlüsse zu: Erstens kann aufgrund einzelner Beobachtungen nicht pauschal von Verfalls- oder Auflösungserscheinungen in

Level (Substantiv): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Von engl. *level* (Ebene). Ein Synonym für die →*Charakterstufe* des Avatars. Gelegentlich auch auf andere Stufenkonzepte übertragen.

Klasse (Substantiv, f.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Bezeichnet die *Charakterklasse*, d.h. die Profession eines Avatars, durch die seine spezifischen Fertigkeiten festgelegt werden. Die Charakterklassen in World of Warcraft sind zurzeit Krieger, Jäger, Magier, Priester, Paladin, Schurke, Schamane, Mönch, Hexenmeister, Todesritter, Dämonenjäger und Druide.

Twink (Substantiv): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Bezeichnet einen *Zweitavatar*, der neben dem →*Main* (Hauptavatar) gespielt wird. Die Ausstattung von Twinks mit wertvoller Ausrüstung hat i.d.R. eine niedrigere Priorität als die des Mains. Eine große Anzahl von Twinks zu spielen wird in leistungsorientierten Spielergruppierungen gelegentlich negativ bewertet, weil dadurch die Fokussierung auf eine einzige ‚Meisterklasse‘ gestört werden könnte.

Skill (Substantiv, m.): 1. Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genreindependent). Von engl. Subst. *skill* (dt. *Befähigung*). Das spielerische Geschick eines Medienakteures, das sich z.B. in der Kenntnis der Spielmechaniken, hoher Reaktionsgeschwindigkeit, der Fähigkeit im Umgang mit Stress in anspruchsvollen Spielsituationen und der Fähigkeit zur Durchführung komplexer Spielaktionen äußert. 2. Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch): Von engl. Subst. *skill* (dt. *Fähigkeit*). Eine anwendbare Fähigkeit von Avataren, die beispielsweise zum Angriff, zur Verteidigung, zur Heilung oder zur Produktion virtueller Objekte verwendet werden kann.

der Interpunktion gesprochen werden, weil die Ausprägung solcher Erscheinungen augenscheinlich von der vollzogenen Sprachhandlung (und natürlich dem kommunizierenden Individuum) abhängig ist. Zweitens werden die Satzzeichen in unkonventionellen Schreibstilen nicht notwendigerweise einfach gelöscht, sondern ggf. auch von Strukturierungsmitteln in andere Modi umfunktioniert, bspw. zur emotionalen Färbung oder Vereindeutigung eines Ausdrucks.²⁹⁰

Ein satzzeichenbasierter Modus, der solche emotionalen Färbungen beispielsweise realisieren kann, ist die Satzzeicheniteration (vgl. Tabelle 7.3.1.2.1.5.3). Sie ähnelt der graphematischen Dehnung (s.u.), ist aber wegen ihrer nichtsprachlichen Natur als separates Phänomen zu verstehen.

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 40]:	dd SUCHT GRUPPE FÜR BU HERO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
2a	[Gilde] [S 73]:	seas bernd wann transt du endlich ?????
2b	[...]	
2c	[Gilde] [S 73]:	TRANSEN TRANSEN TRANSEN !!!
3	[2. Handel] WoWLogK-18:	Suche leute für Sha!!!
4a	[Schlachtzug] [S 745]:	kologarn ist harter scheiss!
4b	[Schlachtzug] [S 745]:	!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
4a	[Schlachtzug] [S 155]:	seid meine fresse
4b	[Schlachtzug] [S 155]:	!
4c	[Schlachtzug] [S 155]:	klugscheißer inc
4d	[Schlachtzugsleiter] [S 55]:	!!!!!!!
4e	[Schlachtzug] [S 155]:	einself!

Tabelle 7.3.1.2.1.5.3: *Dehnungen im MMORPG-Chat (Quelle: WoWSK, WoW-LOGK; Markierungen durch WS)*²⁹¹

²⁹⁰ Für weitere Modi zur emotionalen Färbung des Chatausdrucks vgl. KAPITEL 7.3.1.2.3. Obwohl die Interpunktion eine solche emotionsbetonende Wirkung haben kann, wird sie an dieser Stelle allerdings unter den Punkt der allgemeinen Abweichungen von der Standard(schrift)sprache angeführt, weil die emotionale Färbung oder Spezifizierung des Ausdrucks nur eine (und nicht immer die zentrale) Funktion der Interpunktion im Spielchat ist.

²⁹¹ BU (Substantiv, f. (Akronym)): Spielerspr. Register (spielspezifisch): Akronym für *Burg Utgarde*, eine *Instanz* aus der World of Warcraft-Erweiterung *Wrath of the Lich King*.

Iterationen dienen in erster Linie der Verstärkung des Ausdrucks, beispielsweise um Dringlichkeit (Zeile 1 und 2a) oder Nachdrücklichkeit (Zeilen 2c und 4b) auszudrücken. Je nach Umfang können damit auch hyperbolische oder ironische Ausdrücke produziert werden, insbesondere bei Kombination mit anderen Verstärkungsmodi wie der begleitenden Majuskelschreibung sprachlicher Beitragsteile (Zeilen 1 und 2c).

Es ist unschwer zu erkennen, dass es sich bei Satzzeicheniterationen nicht um Ökonomiemittel handelt: Es werden nicht Zeichen gekürzt, sondern zusätzliche Zeichen produziert. Damit steigt der *Zeichenaufwand pro Beitrag* – allerdings ist der *Eingabeaufwand pro Zeichen* in aller Regel trotzdem vergleichsweise gering, denn es müssen nicht mehrere Tasten in einer bestimmten Reihenfolge bedient werden, sondern es wird lediglich dieselbe Taste immer wieder verwendet oder gedrückt gehalten. Der zusätzliche Aufwand für eine solche Iteration beschränkt sich damit auf ein Minimum.

Auf diesem Prinzip beruht auch ein Hyperbolisierungsmodus, der in den Zeilen 4b und 4d zu sehen ist: Ausrufezeichen (!) und die Zahl 1 befinden sich auf derselben Taste der Computertastatur – zur Produktion des ersten Zeichens muss der Sender aber außerdem die Shift-Taste gedrückt halten. Lässt der Sender die Shift-Taste vor der Zeichentaste los (in der Regel dürfte das akzidentell passieren, so vermutlich in Zeile 3), werden alle folgenden Zeichen nicht mehr als ‚!‘, sondern als ‚1‘ produziert. Das Absenden solcher fehlerhaft-iterierten und unkorrigierten Beiträge wird von der Spielergemeinschaft häufig kritisch aufgenommen und dem negativen Stereotypen eines unsorgfältigen, unintelligenten Senders zugeordnet. Die Sender S745, S55 und S115 greifen dieses Stereotyp in den Zeilen 4a bis 4e auf und wenden es als (selbst-)ironisierenden Modus an: S745 setzt nur ein einziges korrektes Ausrufezeichen, iteriert aber die folgenden Zahlenzeichen so oft, dass es sich aller Wahrscheinlichkeit nach nicht mehr um ein Versehen handeln kann – insbesondere, weil dafür ein eigener Beitrag gestaltet wird. Damit wird seine Aussage „*kologarn ist harter scheiss!*“ (gemeint ist: der Raidbossgegner namens Kologarn ist schwer zu bezwingen) in die Perspektive eben jenes negativen Stereotypes gerückt und damit relativiert.

transen (Verb): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Kurzwort für *Transmutieren*. Es bezeichnet die Anwendung der Avatar-Fähigkeit zur →*Transmutation* (Umwandlung) von virtuellen alchemistischen Materialien.

Sha (Substantiv, m): Eigenname eines Typs virtueller Kreaturen aus der World of Warcraft-Erweiterung *Mists of Pandaria*. Gemeint ist hier allerdings verm. das *Sha des Zorns*, ein sog. *Weltboss*, der nur von großen Avatargruppen bezwungen werden kann. Vgl. dazu auch <http://de.wow.wikia.com/wiki/Sha> (letzter Zugriff: 01.06.17).

Kologarn (Substantiv, m): Eigenname eines →*Raidbosses* aus der World of Warcraft-Erweiterung *Wrath of the Lich King*.

Einen Schritt weiter geht S55 in Zeile 4d, der einen vorherigen Beitrag von S115 aufgreift, in welchem dieser nur ein einziges Ausrufezeichen setzte. S55 ergänzt diesen Beitrag um Ausrufezeichen- und Zahleniteration und rückt damit nicht sich selbst, sondern S115 in das Bild des negativen Stereotyps; es handelt sich also um eine nonverbale Kritik an dem Beitrag von S115. Dieser greift den Beitrag von S55 wiederum auf und führt ihn unter Inkaufnahme zusätzlicher Eingabeaufwandes verbalsprachlich fort („*einself!*“), womit die Hyperbolisierung noch weiter gesteigert und ad absurdum geführt wird. S115 greift damit die Kritik von S55 auf und wendet dasselbe Stereotyp diesmal selbstironisch an, möglicherweise um die gesichtsbedrohende Kritik von S55 zu relativieren.

Diese Form der Iterations-Hyperbolik taucht in beiden WoW-Chatkorpora vielfach auf und wird auf verschiedene Weise variiert (z.B. über die Weiterführung der Zahlenwerte statt einer Korrektur: „*An WOWLOGK-019: Du liebst mich nicht, wie man einen Freund lieben sollte!!!111122444!*“ (Quelle: WOWLOGK)). Es handelt sich also durchaus um einen konventionellen Modus zur Darstellung von Übertreibung, Kritik und Ironisierung.

Auch in diesen Beispielen zeigt sich noch einmal deutlich die Schwierigkeit aus analytischer Perspektive, zwischen ungewollten und ggf. auch unbemerkten Schreibfehlern und gezielt eingesetzten Kommunikationsmodi zu unterscheiden – denn natürlich kann die Zahl der Zifferniterationen keine sichere Aussage darüber geben, wann die Ziffern absichtlich angefügt werden und wann nicht. Auch hier muss jeweils eine individuelle Einschätzung geliefert werden.

7.3.1.2.1.6 Ellipsen, Satzsubstitute und Minimalbeiträge

In seiner kontrastiven Analyse von französischen und deutschen IRC-Chatbeiträgen findet DITTMANN elliptische Satzkonstruktionen in signifikanten Anteilen (knapp 24%) beider Vergleichskorpora (vgl. DITTMANN 2002: 67). Ellipsen werden, ähnlich wie andere Ökonomiemittel auch, häufig der Sprache der Nähe – bzw. der konzeptionellen Mündlichkeit bei medialer Schriftlichkeit – nach dem Nähe-Distanz-Modell von KOCH/OESTERREICHER (1985) zugeordnet (vgl. dazu z.B. BEIßWENGER 2001, SIEVER 2006: 81, SCHLOBINSKI 2006: 33ff). Auch in der Spielerkommunikation finden sich zahlreiche Belege für solche Konstruktionen.

SIEVER zufolge werden vor allem Personalpronomina in hoher Frequenz ausgelassen (vgl. SIEVER 2006: 82), was allerdings aufgrund der unmissverständlichen Verbflexion normalerweise nicht zu Verständnisproblem führt (vgl. Tabelle 7.3.1.2.1.6.1).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[S 75] flüstert:	[Ich] Hab nur den 80er^^

Tabelle 7.3.1.2.1.6.1: *Pronominalellipse im World of Warcraft-Chat (Quelle: WoWSK, Ergänzung durch WS)*²⁹²

Etwas komplexer sind Ellipsen, die ganze Wortgruppen umfassen, z.B. Subjekt-Prädikat-Gefüge oder Komplexe aus Verb und Hilfsverb (vgl. Tabelle 7.3.1.2.1.6.2).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1a	Zu [S 75]:	[Das ist] Unterschiedlich. [Wir treffen uns] Oft Donnerstags und Sonntags, allerdings schieben wir immer mal welche ²⁹³ dazwischen.
1b	[S 75] flüstert:	Aso,ok
1c	Zu [S 75]:	Und dann [spielen wir] halt abends. [...]
2	[2. Handel] [S 129]:	[ist ein] juwe da für [Juwelenschleifen: Fun- kelnder Fürstenzirkon] - mats und tg [sind] da

Tabelle 7.3.1.2.1.6.2: *Komplexere Ellipsen (Quelle: WoWSK, Markierungen durch WS)*²⁹⁴

Kaum noch unter dem Begriff syntaktischer Ellipsen zu fassen und auch keine konzeptionell mündliche (wohl aber ökonomische) Ausdrucksweise ist die von DITTMANN (2002: 69) beschriebene Reduzierung von Chatbeiträgen auf fragmentarische Versatzstücke, v.a. in Form isolierter (oft aber durch Emoticons präzisierter) (Antwort-)Partikeln und Interjektionen (vgl. Tabelle 7.3.1.2.1.6.3).

²⁹² 80er (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genreindependent, für WoW veraltet): Bezeichnung für einen Avatar, der die →Charakterstufe von 80 erreicht hat. Zu Beginn der Aufnahmen für das Korpus WoWSK war das die höchste erreichbare Charakterstufe. Inzwischen liegt die Maximalstufe bei 110. Entsprechend ist nun die Bezeichnung →110er gültig. Zentral ist bei der Bezeichnung demnach nicht die genaue Stufe, sondern das Erreichen der maximalen Stufe – und damit der Beginn des →Endgames.

²⁹³ Gemeint sind Raidsitzungen, für welche größere Gruppen von Spielern benötigt werden, die sich meist zu festen Terminen oft mehrere Tage oder sogar Wochen im Voraus verabreden.

²⁹⁴ Juwe (Substantiv, m. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch): Kurzform von Juwelier. Avatar, der den Beruf Juwelier erlernt hat.

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [WoW-LogK-001]:	np gerne
2	[Gruppe] [S 588]:	kk^^

Tabelle 7.3.1.2.1.6.3: *Reduzierung von Beiträgen auf Versatzstücke (Quellen: WOWLOGK und WOWSK)*²⁹⁵

Sowohl Zeile 1, als auch Zeile 2 ermöglichen inhaltlich den logischen Schluss auf einen vollständiges Satzäquivalent (etwa: „*Das war kein Problem, ich habe es gerne getan.*“ für Zeile 1 und „*Das ist in Ordnung/okay.*“ für Zeile 2). Aber während sich die Sätze inhaltlich rekonstruieren lassen, ist ihr syntaktische Struktur so stark minimalisiert, dass sich die Satzäquivalente nicht mehr eindeutig aus dem Kontext rekonstruieren lassen – jede syntaktische Strukturierung solcher Beiträge ist also eine Transkriptionsalternative unter mehreren. Es handelt sich damit weniger um eine Ellipse eines im sprachlichen Kontext hinterlegten Satzkonstruktes, als um eine Substitution des Satzes durch einen syntaktisch unbestimmten Minimalbeitrag.

Noch einen Schritt weiter gehen Fälle, in denen Chatbeiträge nur aus einem Emoticon bestehen (vgl. Tabelle 7.3.1.2.1.6.4, zu *Emoticons* als Kommunikationsmodus im Allgemeinen vgl. KAPITEL 7.3.1.2.3.1). Diese dienen i.d.R. der nonverbalen Kommunikation, indem sie Mimik (und seltener Gestik) des Menschen imitieren und damit dem expressiven Defizit der Chatkommunikation entgegenwirken können. Sie besitzen dabei keine klare Bedeutungskonvention, sondern eine ikonische Funktion, die sich nicht syntaktisch rekonstruieren, sondern bestenfalls paraphrasieren lässt. Sie können bspw. bestärkend oder relativierend eingesetzt werden, aber keine eindeutige Aussage machen. In isolierter Form werden sie aus diesem Grunde, bar jedes perlokutionären oder illokutionären Gehalts, zur offenen Interpretation freigegeben:

²⁹⁵ NP (Akronym): Nicht spezifisch spielerisch. Im Chat verbreitete Kurzform für engl./Anglizismus *no problem* (dt. *kein Problem*).

K, bzw. iteriert kk (Partikel/Interjektion): Nicht spezifisch spielerisch. Eine übliche Abkürzung für engl./Anglizismus *okay*. Die Iteration dient verm. der Verstärkung.

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1a	[Gilde] [S 767]:	hihi. nem ally den boss geklaut
1b	[Gilde] [S 51]:	:D
2a	[S 56] flüstert:	jo, aber du machst kein pvp, ich bekomme die dinger hinterhergeschmissen
2b	[S 56] flüstert:	^^

Tabelle 7.3.1.2.1.6.4: *Emoticon-Beiträge (Quelle: WOWSK, Markierungen durch WS)*²⁹⁶

Die Beispiele zeigen, dass mit Emoticon-Antworten, ähnlich wie durch Interjektionen, zwar Zustimmung, Ablehnung, allgemeine Zurkenntnisnahme oder eine andere emotionale Reaktion ausgedrückt werden kann, aber diese Reaktionen bleiben in jedem Falle – womöglich ganz gewollt – unpräzise. Ob es sich hierbei um Ökonomiemittel (als Minimalreaktion auf einen anderen Beitrag) oder um ein anderes Stilmittel (z.B. mit der Funktion der bewussten Verschleierung des Gemeinten) handelt, kann aber nicht auf pauschaler Ebene festgestellt werden. Diese Beitragstypen sind nicht per se konzeptionell mündlich, sie *imitieren* allerdings eine mimetische Reaktion auf einen verbalen Beitrag und können demnach entfernt einem „Ausdruck der Nähe“ zugeschrieben werden.

Eine andere eingabeökonomische, aber deutlich informationslastigere Beitragsform ist das Posten mitunter vollständig isolierter oder nur geringfügig kommentierter Links. In World of Warcraft sind dabei besonders die *spielinternen Links* interessant (vgl. Tabelle 7.3.1.2.1.6.5), da hierfür keinerlei Texteingabe vorgenommen werden muss: Spielinterne Links lassen sich per Mausklick direkt vom grafischen Interface des Spiels in den Chat transferieren und

²⁹⁶ *Ally* (Substantiv, m. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Kurzwort für *Allianzler*, die Mitglieder der World of Warcraft-Fraktion → *Allianz*. Gemeint ist das Bündnis zwischen mehreren Spielvölkern, darunter u.A. *Menschen*, *Nachtelfen* und *Zwerge*, die sich gegen die Gegenfraktion → *Horde* verbündet haben. Allianz und Horde werden sowohl von → NSCs, als auch von Avataren vertreten.

Boss (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genreindependent). Weitverbreitete Bezeichnung für besonders mächtige feindliche → NSCs, die eine finale Herausforderung in einer Spielepisode (bspw. am Ende einer → Quest, einer → Instanz oder eines → Raids oder Teilen davon) darstellen. Viele Bosse können in MMORPGs nur durch Avatargruppen und mit einer passenden Strategie besiegt werden. Die meisten Strategien setzen die Kenntnis der Abläufe eines Bosskampfes voraus. Bosse blockieren häufig den Weg in spätere Spielabschnitte und/oder hinterlassen wertvolle Schätze, die einen Kampf mit ihnen rentabel machen.

Pvp (Substantiv, n. (Akronym)): Akronym der engl. Wortgruppe *player versus player* (dt. *Spieler gegen Spieler*). Bezeichnet einen Spielmodus, in dem sich die Avatare der Spieler gegenseitig bekämpfen (anstatt gegen → NSCs anzutreten).

müssen daher nicht manuell ausgeschrieben werden. Im Gegensatz zu WWW-Adressen können sie im Spiel mit der Maus angeklickt werden, wodurch weiterführende Informationen zu Spielinhalte geliefert werden (vgl. KAPITEL 7.3.4.1).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 182]:	[Schneiderei]
2	[2. Handel] [S 200]:	[Verzauberkunst] w/me
3	[2. Handel] [S 181]:	[Lederverarbeitung]gegen TG!

Tabelle 7.3.1.2.1.6.5: *Spielinterne Links in weitgehend isolierter Form (Quelle: WOWSK)*

Besonders Zeile 1 zeigt eine erheblich reduzierte Beitragsform. Die Bedeutung des Beitrags wird ohne jede sprachliche Präzisierung und ausschließlich durch den kommunikativen Kontext verständlich: S182 sendet einen spielinternen Link, der auf die Fähigkeiten seines Avatars im Beruf *Schneiderei* verweist. Aus dem Link kann eine große Informationsmenge gewonnen werden (vgl. KAPITEL 7.3.4.1), die aber ohne Kontext im luftleeren Raum steht. Erst durch die Veröffentlichung im *Handelschannel* des Chats wird der Kontext gebildet: Gerade wenn dem Empfänger etwas präzisere Ausdrucksalternativen wie die beiden folgenden Beispiele bekannt sind, erschließt sich in diesem Kommunikationsumfeld, dass es sich um ein Dienstleistungs-Angebot für die Produktion von ‚Schneiderei‘-Waren (bzw. in den beiden anderen Beispielen ‚Verzauberkunst‘- oder ‚Lederverarbeitung‘-Dienstleistungen) handelt, die als Appell an die Allgemeinheit des Handelschannels zu verstehen ist – frei verbalisierbar als: „*Schaut Euch meine Fähigkeiten als Schneider/Verzauberer/Lederverarbeiter an und sprecht mich bei Interesse für ein mögliches Geschäft an.*“ Das Funktionieren dieses Vorgehens setzt natürlich nicht nur hinreichende Spielkenntnisse, sondern auch Wissen über Handlungsrouinen im Handelschannel voraus. Auch in diesem Falle muss allerdings eher von einem Satzsubstitut gesprochen werden, als von einer syntaktischen Ellipse im engeren Sinne.

7.3.1.2.2 Phonetisierende Schreibweise und konzeptionelle Mündlichkeit

Mit der *phonetisierenden Schreibweise* sind diejenigen mikrostrukturellen Schreibstilmerkmale gemeint, die eine besondere lautliche und/oder strukturelle Nähe zur gesprochenen Sprache aufweisen und sie damit gewissermaßen simulieren. Dazu zählen schriftsprachlich transkribierte *Tilgungen*, *Reduktionen*, *Regionalismen*, *Enklisen* und *Proklisen* sowie *Dehnungen*. Im weiteren

Sinne können auch *Onomatopoetika* dazugezählt werden. DITTMANN zufolge sind diese Ausdrucksvarianten der „Versuch, die gesprochene Sprache möglichst genau abzubilden“ (DITTMANN 2002: 77), also Merkmale konzeptioneller Mündlichkeit aktiv aufzugreifen und schriftlich zu transkribieren.²⁹⁷ Ob es sich dabei allerdings tatsächlich stets um den bewussten Versuch der Transkription von Eigenschaften der gesprochenen Sprache in die geschriebene Sprache handelt, oder ob diese Transkription nicht oft auch un- bzw. unterbewusst geschieht, lässt sich m.E. nicht verallgemeinernd sagen, sondern kann nur am jeweiligen Einzelfall überprüft werden.

In den folgenden Abschnitten werden die einzelnen Phänomene an Beispielen knapp erläutert.

7.3.1.2.2.1 Tilgungen

Tilgungen (nach DITTMANN ist das im Kern die Löschung von Graphemen oder Graphemgruppen an den Wortgrenzen, vgl. DITTMANN 2002: 78) sind eine in den Daten besonders häufig vorkommende Variante phonetisierender Schreibweise (vgl. Tabelle 7.3.1.2.2.1.1). Sie tauchen als Wortinitial- (Zeile 3) oder Wortfinalform (Zeilen 1 und 2) auf und sind ein klares Merkmal konzeptioneller Mündlichkeit in der Schriftsprache. Obwohl die Zahl eingesparter Zeichen am einzelnen Wort (im Vergleich zum Einsparungspotenzial syntaktischer Ellipsen) nur gering ist, können Tilgungen, besonders wenn sie auf die Gesamtsumme der produzierten Zeichen einer größeren Textmenge verrechnet werden, außerdem als Ökonomiemittel gewertet werden.

²⁹⁷ DITTMANN zählt außerdem die *Neographien* (alternative Schreibweisen bei gleicher Lautgestalt) zur phonetisierenden Schreibweise, mit der Begründung, dass die Nutzer alternativer Schreibweisen damit die Lautgestalt zutreffender wiedergeben möchten. Allerdings beruhen Neographien m.E. allerdings gerade nicht nur auf dem Prinzip einer schriftlichen Transkription lautlicher Phänomene der gesprochenen Sprache, sondern, ganz im Gegenteil, auch und vor allem auf homophon lautierten schriftlichen Variationen, die beispielsweise das Resultat von Sprachspielen sein können. Ich ordne die Neographien daher eher in den Bereich der Grafostilistik sein (s.o.), allerdings mit dem Hinweis darauf, dass die *Gründe* für ihre Umsetzung unterschiedlich ausfallen können und damit eine klare Einordnung erschweren.

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [WoWLogK-028]	aber ich verstehs <u>nich</u>
2	[2. Handel] [WoWLogK-029]	<u>rat</u> mal :P
3	[2. Handel] [WoWLogK-030]	suchen <u>nen</u> dd für hdb hero dan go

Tabelle 7.3.1.2.2.1.1: Tilgungen im World of Warcraft-Chat (Quelle: WoWLOGK, Markierungen durch WS)²⁹⁸

7.3.1.2.2.2 Reduktionen

Im Gegensatz zu Tilgungen tauchen Reduktionen – DITTMANN zufolge sind das Kürzungen im Wortinneren²⁹⁹ – in den MMORPG-Korpora nur vergleichsweise selten auf (und dann vor allem bei flektierten Verben in der dritten Person, vgl. Tabelle 7.3.1.2.2.2.1). Sie sind nach DITTMANN aber trotzdem typisch für die Sprachverwendung in deutschen Chats (vgl. ebd. 2002: 77).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 273]:	lol ticket...is ja wie in der schule damals...ersmal petzen <u>gehn</u> „der da hat was bööses gesagt *flenn“
2	[2. Handel] [WoWLogK-031]:	suche alles für Für die Allianz! heal gern <u>gesehn</u> w me
3	WoWLogK-032 flüstert:	wenn du die3 priesterin nimmst reicht es wenn ich frost nehm die anderen <u>solln</u> sul <u>umhaun</u>
4a	[Gilde] [WoWLogK-033]:	<u>Euln</u>
4b	[...]	

²⁹⁸ HDB (Substantiv, f. (Akronym)): Spielerspr. Register (spielspezifisch [WoW]). Akronym für die Wortgruppe *Hallen der Blitze*, eine →Instanz aus der World of Warcraft-Erweiterung *Wrath of the Lich King*.

Dann go (Wortgruppe): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genreindependent): Eine typische Wortgruppe aus Beiträgen für die Mitspielersuche zur gemeinsamen Bewältigung von Instanzen. Sie hat stets Satzendstellung und deutet auf die Bereitschaft der Gruppe für einen sofortigen Start des Vorhabens hin (i.S. von *und dann geht es sofort los!*).

²⁹⁹ Nach POMPINO-MARSHALL bezeichnet der Begriff der Reduktion allgemeiner die Abschwächung oder der Verlust von Sprachlauten (vgl. POMPINO-MARSHALL 2010: 552) und bezieht sich offenbar stärker auf langfristige Sprachentwicklungsprozesse. Ich bleibe an dieser Stelle allerdings zugunsten der Unterscheidbarkeit zwischen Tilgung und Reduktion bei dem Ansatz von DITTMANN.

4c	[Gilde] [WoWLogK-034]:	<u>Euln</u> heuln! Klingt schon so!
4d	[Gilde] [WoWLogK-033]:	ähäää N <u>Eulln</u>
4e	[Gilde] [WoWLogK-034]:	<u>Beuln</u> !

Tabelle 7.3.1.2.2.2.1: *Reduktionen im World-of-Warcraft-Channel (Quellen: WWSK und WoWLogK, Markierungen durch WS)*

Die Zeilen 1 bis 3 zeigen die direkte Einbindung der Reduktionen in einen Gesprächskontext ohne Bühnenverhalten, d.h. die Selbstdarstellung ist der Bedienung des Gesprächsthemas subordiniert. Das deutet darauf hin, dass hier weniger die sprachstilistische Besonderheit der Reduktion vordergründig ist, sondern selbige eher als Ökonomiemodus eingesetzt wurde.

Auffällig ist außerdem die erste Reduktion in Zeile 1: Während alle anderen Reduktionen ausschließlich Vokale am Wortende (i.d.R. im Flexionssuffix) betreffen, wird hier ein Konsonant im ersten Wortsegment gestrichen. Phonologisch gesehen ist eine solche Verschleifung durchaus nachvollziehbar, ihre graphematische Transkription ist allerdings so ungewöhnlich, dass eine akzidentielle Reduktion an dieser Stelle nicht auszuschließen ist.

In den Zeilen 4a-4e handelt es sich um ein Plaudergespräch zwischen zwei Spielern derselben Gilde, welches ein kreatives Sprachspiel beinhaltet. Hier steht das Bühnenverhalten klar im Vordergrund. Die Reduktionen tragen nicht in erster Linie zur Ökonomisierung der Beiträge bei, sondern sie sind Teil der gemeinsamen durch Sprachspiele entstehenden kreativen Normabweichungen.

7.3.1.2.2.3 Regionalismen

Es ist, wie auch bei den Reduktionen, schwer zu beurteilen, ob (und wann) die schriftsprachliche Umsetzung dialektaler Varietäten (vgl. Tabelle 7.3.1.2.2.3.1) Teil von Ökonomisierungsprozeduren ist, oder ob sie stilistische Standpunktsetzungen (oder beides) darstellen. Eine präzise schriftliche Transkription eigentlich sprechsprachlicher dialektaler Merkmale dürfte nur für deren natürliche Sprecher keinen oder kaum zusätzlichen Aufwand bedeuten. Ökonomiemittel können sie nur dann sein, wenn es ihren natürlichen Sprechern leichter fällt, dialektal auszuschreiben, als sie in einen anderen (z.B. eher standardsprachlichen) Stil zu transkribieren.

Da es aber für die Spieler keine Transkriptionskonvention und damit auch keine genormten Qualitätskriterien für Regionalismen in der geschriebenen Chatsprache gibt (welche sich dann möglicherweise als Kompetenz- bzw. Authentizitätsindikatoren auswerten ließen), lässt sich von den Textbeispielen in

den Korpora kein zuverlässiger Rückschluss auf die natürlichen Sprecherqualitäten des Senders ziehen. Anzumerken bleibt allerdings, dass sich natürliche sprechsprachliche Dialekte nicht notwendigerweise auch in der Schriftsprache niederschlagen, wofür es Hinweise im Datenmaterial gibt.³⁰⁰

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[Schlachtzug] [S 439]:	<u>is</u> da zweite pala <u>scho</u> do
2	[Schlachtzug] [S 745]:	<u>i</u> hab <u>kan</u> freund!
3	[Schlachtzug] [S 745]:	<u>eh</u> siehst
4	[Gilde] [S 19]:	find <u>kan</u> tank
5	[2. Handel] [S 225]:	<u>i</u> bin zwar normalerweise metaler, aber ebm und industrial kann man sich <u>au</u> antun^
6	[Gilde] [WoWLogK-035]:	kannste eh mit 20 <u>scho</u> , oder? und aye, denk <u>i</u> auch, weil die plätze doch ziemlich verteilt <u>sin</u>
7	[Gilde] [WoWLogK-036]:	waaß i neeed :D
8	[Offizier] [RA05]:	<u>de</u> täänk

Tabelle 7.3.1.2.2.3.1: *Regionalismen im World-of-Warcraft-Chat (Quelle: WoWSK, WoWLogK und WoWRPV, Markierungen durch WS9)*³⁰¹

Indizien für die Auffindung natürlicher und nicht-natürlicher Dialektsprecher lassen sich teilweise kontextuell, bzw. anhand bestimmter Moduskompositionen finden. In den Zeilen 1 bis 6 ist der Sprecherstatus der Sender unbekannt. Da es sich aber um Gesprächssituationen ohne Bühnenverhalten für die Sender handelt – die Selbstdarstellung also eine ungeordnete Rolle spielt – lässt sich ein natürlicher Dialekt vermuten. Insbesondere in längeren Turns oder Beitragsketten (vgl. Zeilen 5 und 6), in denen ein Transkriptionsschema konsequent bis zum Ende durchgehalten wird, liegt diese Annahme nahe. Besonders solche Sender, die ausschließlich mit dialektdurchsetztem Stil schreiben, sind relativ eindeutig als natürliche Sprecher der Regionalismen identifizierbar; zur Verifizierung dieser Annahme müssten an dieser Stelle allerdings weitere empirische Analysen vorgenommen werden.

Das Beispiel aus Zeile 8 zeigt dagegen eine Sprecherin aus der Untersuchungsgruppe für WOWRAIDV, die keinen hörbaren Dialekt spricht (Senderin RS05/RA05). In dem Beispiel nimmt sie imitierend und parodierend Bezug

³⁰⁰ Das ist beispielsweise bei RS01 in WOWRAIDV der Fall: In der gesprochenen Sprache besitzt er einen fränkischen Dialekt, der sich allerdings in den Chatdaten (RA01 in den Transkripten von WOWRAIDV) nur gelegentlich widerspiegelt und z.T. auch vollständig vermieden wird.

³⁰¹ *Pala* (Substantiv, m. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Kurzform von *Paladin*, einer → *Charakterklasse* in World of Warcraft.

auf einen Dialekt. Das Bühnenverhalten steht hier also offenbar weiter im Vordergrund, worauf auch die hyperbolisierende Iteration auffälliger oder im Dialekt gedehnter Vokale hinweist (Zeile 8: „täänk“, Zeile 7: „waaaß“, „neeed“).

7.3.1.2.2.4 Enklisen und Proklisen

DITTMANN beobachtet im Rahmen seiner Studie mehrfach die in die Schriftsprache transkribierte (und in der gesprochenen Sprache ursprünglich vermutlich artikulationsbedingte) Zusammenziehung von benachbarten (aber über die Wortgrenze hinausgehenden) Lauten zu einem gemeinsamen Laut, z.B. „*habs*“ und „*haste*“ (vgl. DITTMANN 2002: 81f.). Solche sprachlichen Ausdrücke stuft er als *Assimilationen* ein (vgl. ebd.), was sich allerdings nicht mit einigen gängigen linguistischen Perspektiven deckt.³⁰² Folgt man dagegen den Definitionen BUßMANNs, so lassen sich die von DITTMANN beschriebenen Ausdrucksformen als *Enklisen* identifizieren – also als „die Anlehnung eines nicht oder schwach betonten Wortes [...] an das vorangehende Wort“ (BUßMANN 2008: 163). Hierfür finden sich zahlreiche Beispiele in den Chatkorpora (vgl. Tabelle 7.3.1.2.2.4.1, Zeilen 1-3). Das Gegenstück zu den Enklisen sind die *Proklisen*, d.h. „die Anlehnung eines schwach oder nicht betonten Wortes [...] an das folgende Wort“, (bspw. „s’war“ für „es war“, vgl. ebd.: 557), für die allerdings kaum Belege im Datenmaterial zu finden sind (vgl. aber Tabelle 8.3.1.2.2.4.1, Zeile 4).³⁰³

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 221]:	aaaaaaah ok <u>habs</u> gesehen ... guten morgen :)
2	[2. Handel] [S 236]:	aber ich <u>verstehs</u> nich
3	[2. Handel] [S 33]:	so igno du nervst bist <u>dochn</u> alli
4	To RP-A10:	ooc: <u>Nabend</u> , wir bräuchten eine Wache.. bist du verfügbar?

Tabelle 7.3.1.2.2.4.1: *Enklisen und Proklisen im World-of-Warcraft-Chat* (Quelle: WOWSK, WoWRPV Markierungen durch WS)

Enklisen und Proklisen können durch die entstehende Zeichenersparnis als zumindest geringfügig wirksame sprachliche Ökonomiemittel gewertet werden.

³⁰² I.d.R. wird dort mit dem Begriff der „Assimilation“ weniger eine spontane phonetisierende Schreibweise, als ein langfristiger Lautwandelprozess bezeichnet, bei dem sich Laute v.A. innerhalb eines Wortes angleichen (vgl. GLÜCK 2010: 65).

³⁰³ Hinweis: Nach allgemeineren Definitionen können alle Formen sprachlicher Verkürzungen – also nicht nur Enklisen und Proklisen, sondern bspw. auch Tilgungen und Reduktionen vereinfachend als *Kontraktionen* bezeichnet werden (vgl. BUßMANN 2008: 371).

Ob allerdings die schriftliche Transkription solcher konzeptionell mündlichen Ausdrücke (planmäßig oder unbewusst) wegen ihrer Eingabeökonomie geschieht, oder ob sie eher ein Resultat sprachstilistischer Entscheidungen ist, kann nicht über Pauschalannahmen geklärt werden. Auch hier werden daher für weitere Aussagen qualitative Einzelfallanalysen notwendig.

7.3.1.2.2.5 Dehnungen

Dehnungen gehören zu den häufigeren und (je nach Ausprägung) zu den salientesten Merkmalen schriftlicher IBK-Sprachstile, obwohl sie auch in anderen, nicht computervermittelten Textsorten genutzt werden können. Sie sind im Kern die schriftliche Transkription langgezogener (d.h. gedehnter) Laute in der gesprochenen Sprache und werden daher (in aller Regel) durch die Iteration von Vokalen oder Dehnungsgraphemen realisiert. Seltener werden auch Konsonanten iteriert (vgl. ANDROUTSOPOULOS 2003: 186f, vgl. Zeilen 8 und 11), was im Falle von Plosivlauten allerdings streng genommen keine Dehnung wäre, weil sich kein entsprechendes Äquivalent in der gesprochenen Sprache bilden lässt.

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[Gruppe] [S 64]:	buääääh ocu
2	[Gruppe] [S 51]:	Puuuh! :D
3a	Zu [S 57]:	BUH!!
3b	[S 57] flüstert:	Ahhhhhhhhhhhhhh
4	[Gruppe] [S 795]:	schergiiiiii
5	[Gruppe] [S 798]:	nieeeeeeeeeeeeeeeeeee!
6	[Gruppe] [S 103]:	byee
7	[Gilde] [S 55]:	loooool
8	[1. Allgemein] [WoWLogK-037]	lolllllllllllllllllll
9	[2. Handel] [S 273]:	lol ticket...is ja wie in der schule damals...ersmal petzen gehn „der da hat was böööses gesagt*flenn“
10	[Gruppe] [S 51]:	lotro ist echt merkwürdig. Gute Atmosphäre, aber sooo wenige Effekte in Sound und Grafik, und langweilige Klassen.
11	[Gilde] [WoWLogK-038]	und viiiieeeeelll chilli eintopf

Tabelle 7.3.1.2.2.5.1: Dehnungen im World-of-Warcraft-Chat (Quellen: WWSK und WoWLOGK, Markierungen durch WS)

Besonders häufig ist der Einsatz von Dehnungen in Interjektionen, die sowohl als reine Onomatopoetika (Zeilen 1-3), als auch als lexikalische Einheiten (Zeilen 4-6) und in Form von Akronymen auftauchen können (Zeilen 7 und 8).³⁰⁴ Dehnungen kommen aber nicht nur isoliert, sondern auch im Rahmen syntaktischer Strukturen vor, wodurch die betroffenen lexikalischen Einheiten vom übrigen Ausdruck abgehoben werden (Zeilen 9-11). Sie haben eine verstärkende Funktion in Abhängigkeit vom Umfang der Iteration, können den Eindruck einer veränderten Sprechgeschwindigkeit vermitteln und den Ausdruck emotional färben. Durch sie können außerdem, wie durch andere Iterationen auch (vgl. dazu Dehnungen von Satzzeichen und Emoticons), hyperbolische Ausdrücke oder Ironiemarkierungen erzeugt werden (vgl. Zeile 9); häufig schwingt auch eine unernste Prägung mit (vgl. Zeile 11).³⁰⁵

³⁰⁴ Das Beispiel aus Zeile 7 weist außerdem darauf hin, dass das Akronym *lol* im spielersprachlichen Gebrauch nicht mehr notwendigerweise auf seine ursprüngliche Wortgruppe verweist, sondern als eigenständige lexikalische Einheit mit Ausrufcharakter verwendet wird. Das iterierte *o* funktioniert nur dann, wenn *lol* nicht mehr strikt als Akronym übersetzt wird (also entweder **laughing ooout loud* oder **laughing out out out loud*), sondern als eine Art impulsives, einsilbig ausgesprochenes Pseudo-Onomatopoetikum verstanden wird, dessen Vokalanteil dann gedehnt wird. In Gesprächen mit den Untersuchungsgruppen wurde bestätigt, dass ein solcher Einsatz im spielersprachlichen Kreis auch in der gesprochenen Sprache stattfindet. In den Videoaufnahmen (WOWRAIDV) finden sich dafür aber keine Belege.

³⁰⁵ Hinweis: Nicht jede Zeicheniteration ist notwendigerweise eine (gewollte) Dehnung, weswegen die Daten mit besonderer Vorsicht betrachtet werden müssen. In WOWLOGK und WOWSK tauchen bspw. vermehrt Iterationen des Buchstaben *w* auf, z.B.:

[2. Handel] [S 503]: *wwwwwwwwwwwwwwwwww* (Quelle: WOWSK)

Es handelt sich hierbei normalerweise nicht nur um keine Dehnung, sondern nicht einmal um einen Kommunikationsversuch. W-Iterationen entstehen häufig, indem ein Spieler bei aktiviertem Eingabefenster versucht, seinen Avatar nach vorne laufen zu lassen (was über die Taste *w* bewirkt wird). Dabei entsteht die ungewollt wiederholte Eingabe des Buchstaben *w*. Gelegentlich wird diese Eingabe einfach unkorrigiert abgesendet – beispielsweise wenn keine Zeit zur Löschung der Zeichen bleibt, oder dem Spieler der Aufwand dafür zu groß ist. In vereinzelt Fällen kommt es allerdings vor, dass genau dieser Fehler scherzhaft aufgegriffen wird und damit doch eine kommunikative Funktion erhält. Entsprechende Beobachtungen wurden in der Vorbereitung auf die Aufnahme, aber nicht während der eigentlichen Aufnahmen gemacht.

7.3.1.2.2.6 Onomatopoetika

Einen der deutlichsten Modi konzeptioneller Mündlichkeit bilden die Onomatopoetika, die insbesondere in gelösten Gesprächskontexten in großer Zahl sowohl in WoWSK, als auch in WoWLOGK auftauchen. Sie können von vornherein als *Modi* bezeichnet werden, weil ihre akzidentielle Verwendung in der textuellen Kommunikation hochgradig unwahrscheinlich ist – entsprechend werden sie immer mit einer kommunikativen Intention eingesetzt.

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 352]:	<u>hahahaha</u> :D
2	[Gilde] [WoWLogK-013]:	<u>hihi</u> ...
3	[Gilde] [WoWLogK-038]:	<u>Hoho</u>
4	[Gilde] [WoWLogK-039]:	<u>gnähähähä</u>
5	[Gilde] [WoWLogK-040]:	<u>muhahhaah</u> Offene Steppensandalen
6	[Gilde] [WoWLogK-041]:	<u>Muahahahahaha!</u>
7	[Gilde] [WoWLogK-042]:	wir haben dich vermiiiiisst <u>buhuhuh</u> T_T
8	[Handel] [WoWLogK-043]:	<u>WÄÄÄÄH</u> , Rubinschuhe teil sich den gleichen cd jetzt wie der rs :(
9	[Gilde] [WoWLogK-014]:	Man besitze nur 1 g --> man absolviere eine Daily! BAM! 13 mal mehr! :) *schlau*
10	[Schlachtzug] [WoWLogK-044]:	<u>wums</u> °!
11	[Gilde] [WoWLogK-013]:	doch .. Lol .. <u>TRÖÖÖT</u> ^^

Tabelle 7.3.1.2.2.6.1: *Onomatopoetika im Word-of-Warcraft-Chat*
(Quelle: WoWSK und WoWLOGK, Markierungen durch WS)³⁰⁶

Üblicherweise besitzen Onomatopoetika den Stellenwert von (oft isolierten) Interjektionen. Besonders häufig sind in den Chatdaten Varianten zu finden, welche die menschliche Lache oder menschliches Weinen oder Aufheulen in verschiedener Weise nachzeichnen (Zeilen 1-8). Auch andere Laute wie ein Aufschlag oder Knall (Zeilen 9 und 10) oder ein Trompeten (Zeile 11) lassen sich onomatopoetisch unterschiedlich ausdrücken.

³⁰⁶ CD (Substantiv, m. (Akronym)): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch): Von engl. Subst. *cooldown* (dt. wörtl. *Abkühlung*). Bezeichnet die Zeit, die eine Fähigkeit (→ *Skill*) oder ein Objekt in einem Spiel benötigt, um erneut eingesetzt werden zu können. Besonders mächtige Effekte besitzen einen langen Cooldown, um die Spielbalance und damit die Herausforderung des Spiels zu erhalten.

Diese Gestaltungsoffenheit der Lautmalerei und die Verschiedenartigkeit der Resultate sind DITTMANN zufolge nicht willkürlich, sondern stellen Mittel zur Evokation feiner assoziativer Unterschiede dar (DITTMANN 2002: 83). Demnach ist bspw. nicht nur von Bedeutung, ob ein Lachen mit Asterisk-Ausdrücken (*lach*, s.o.), einem Akronym (lol/rofl) oder eben onomatopoetisch ausgedrückt wird³⁰⁷, sondern es wird auch die sonstige Beschaffenheit der Darstellung relevant. Beispielsweise mag man ein „hahahaha“ (Zeile 1) als vergleichsweise offenes Lachen interpretieren, ein „hihi“ (Zeile 2) als eher verhaltene, womöglich feminine Variante, ein „hoho“ (Zeile 3) als eher maskulin wirkendes Pendant, während ein „Muahahahaha“ (Zeile 5) an ein stereotypisches Lachen überzeichneter Antagonisten aus Comics und Zeichentrickfilmen erinnern und damit recht komplexe Vorstellungen evozieren mag.³⁰⁸ Es spielt allerdings nicht nur die Schreibung selbst eine Rolle, sondern auch die Anzahl der Silbeneriterationen oder ihre Dehnung (bspw. zur Darstellung der Lach- oder Weindauer, vgl. Zeilen 1, 5 und 8), die Option zur Majuskelschreibung (v.A. zur Intensivierung bzw. Erhöhung der simulierten Lautstärke, vgl. Zeile 8), die benachbarte Interpunktion und Emoticons (z.B. zur Konkretisierung oder Ironisierung, vgl. Zeilen 2, 6, 7). Mit diesen Mitteln lässt sich die Art und Weise des Lachens konkreter und direkter wiedergeben, als über metaexpressive Akronyme oder Asterisk-Ausdrücke, allerdings u.U. auf Kosten der Eingabeökonomie.

7.3.1.2.3 Emotionen, Performanz und visuelle Ornamente im Chat

Nutzern der textbasierten Kommunikationsform *Chat* stehen genuin nur sehr eingeschränkte Möglichkeiten zur Wiedergabe nonverbaler Ausdrücke oder paraverbaler Merkmale zur Verfügung. Die Chatausdrücke können daher nicht in gleicher Weise ausgeschmückt und emotional gefärbt werden, wie in der natürlichen face-to-face-Kommunikation. Diese Einschränkung wird von den Nutzern des Chats offenbar mitunter als nachteilhaft betrachtet (vgl. DITTMANN 2002: 72), weswegen sie alternative Modi zur Kompensation dieses

RS (Substantiv, m. (Akronym)): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch): Kurzform von *Ruhestein*. Bezeichnet einen virtuellen Gegenstand in World of Warcraft, mit dem sich Avatare an den von ihnen ausgewählten *Heimatort* (i.d.R. ist das nahe einer Siedlung) teleportieren können. Vgl. dazu auch <http://de.wow.wikia.com/wiki/Ruhestein> (23.04.17).

³⁰⁷ Folgt man meiner einleitend vorgestellten Terminologie, sind das die drei typischen *Modi* des Lachens in der schriftsprachlichen IBK.

³⁰⁸ Wie bei allen Modi sind solche Interpretationen allerdings individuell unterschiedlich und dürfen nicht als konkrete Zeichen-bedeutungen missverstanden werden.

Mangels einsetzen (vgl. ebd., BIESWANGER 2013: 469f, CRYSTAL 2006). Dafür stehen ihnen eine ganze Reihe typographischer, textueller und – sofern die Chatsoftware es zulässt – auch grafischer Mittel zur Verfügung, mit denen entweder konkrete Emotionen ausgedrückt, nonverbale Handlungen beschrieben oder die Beiträge visuell ausgestaltet werden können. Im MMORPG-Chat umfassen diese Modi vor allem den Einsatz von *Emoticons*, *chatspezifischen grafischen Zeichen* und *ASCII-Art* sowie das *Text-Emotings*. Auf diese Mittel möchte ich im Folgenden anhand von Beispielen eingehen.

7.3.1.2.3.1 Emoticons

Emoticons gelten in vielen Bereichen der IBK als typische Elemente zur Ausdrucksgestaltung – allerdings sind sie, vermutlich aufgrund medialer Wechselwirkungen, auch in anderen Kommunikationskontexten zu finden – so etwa in Briefen oder auf Postkarten (vgl. BIESWANGER 2013: 470).

„*Emoticon*“ ist ein Kofferwort aus den Komponenten *Emotion* und *Icon* (vgl. ebd.) und bezeichnet ursprünglich die ikonografische Darstellung von Mimik und seltener Gestik auf Grundlage des auf der Standard-Computertastatur zur Verfügung stehenden Zeichenrepertoires (vgl. dazu BEISWENGER 2001: 96ff).³⁰⁹ Das Ergebnis muss bei der Rezeption um 90 Grad nach links oder nach rechts gedreht werden und stellt dann i.d.R. ein Gesicht dar (vgl. Tabelle 7.3.1.2.3.1.1). In manchen Chats und vor allem in vielen Internetforen wird das typographische Emoticon automatisch durch eine grafische (und seltener auch animierte) Variante ersetzt (die in neueren Kommunikationskontexten gelegentlich auch als *Emojis* bezeichnet werden).

Die oben beschriebenen klassischen Emoticons im westlichen Stil werden auch im deutschsprachigen Raum um Emoticons im asiatischen Stil (auch *Kaomoji*, vgl. z.B. KATSUNO/YANO 2007, LEE 2007: v.a. 203, NISHIMURA 2007: 172) ergänzt. Diese unterscheiden sich im Darstellungsstil vor allem dahingehend, dass eine Drehung des Emoticons nicht notwendig ist (LEE unterscheidet westliche und asiatische Emoticons daher auch als vertikale und horizontale Typen, vgl. LEE 2006: 205).

Aus pragmatischer Sicht sind Emoticons ein besonders eingabeökonomischer Kommunikationsmodus (vgl. SIEVER 2006: 77f), da sie bereits mit sehr kurzen Zeichenfolgen (i.d.R. sind minimal zwei Zeichen erforderlich, s.u.)

³⁰⁹ Genauer auf Basis des *American Standard Code for Information Interchange (ASCII)*. Zur Einbindung des ASCII im Kontext der IBK vgl. DANET 2007: 87, für eine Kurzerläuterung siehe auch <https://support.office.com/de-de/article/ASCII-Zeichentabelle-d13f58d3-7bcb-44a7-a4d5-972ee12e50e0> (letzter Zugriff: 01.06.17).

Stimmungen ausdrücken können. Je detaillierter das Emoticon ist, desto konkreter wird das vermittelte Bild – allerdings wächst damit auch der Eingabeaufwand. Vermutlich haben sich aus diesem Grund unterschiedlich komplexe Varianten der gleichen Emoticontypen etabliert (s.u.).

Die folgende Liste beschreibt, zwecks besserer Nachvollziehbarkeit der kommenden Analysen, die gängigsten und exemplarisch einige seltenere Emoticons mit erklärenden Kommentaren. Da Emoticons in aller Regel viel eher eine ideographische Beschaffenheit besitzen, als strikte Bedeutungskonventionen (vgl. BEIBWENGER 2001: 97f), können in der folgenden Tabelle keine genauen „Übersetzungen“, also kein strikt zugrundeliegender ‚Emoticon-Kode‘ angegeben, sondern nur damit gelieferte Auslegungsspielräume erläutert werden. Der konkrete Sinn und Effekt eines Emoticons erschließt sich erst in der konkreten Anwendung aus dem Kontext und den individuellen Auswertungsleistungen der Kommunikationsteilnehmer.

	Westliche Emoticons auf ASCII-Basis	Beschreibung
a)	:-) :o) :) =) > (:	Lächelndes Gesicht in versch. Varianten (kleine Nase/große Nase/ohne Nase/große Augen/spitzer Lachmund/spiegelverkehrte Variante)
b)	:-(Trauriges Gesicht (Varianten wie in a) möglich)
c)	:-) :) :(Zwinkern (z.B. als Ironie- bzw. Relativierungssignal)
d)	:-O :O =O :-o	Geöffneter Mund (z.B. für Erstaunen)
e)	:-P :P =P :-p	Herausgestreckte Zunge
f)	:- :	Neutraler Gesichtsausdruck
g)	:-/ :/	Einseitig heruntergezogener Mundwinkel
h)	:-D :D =D	Breites Grinsen
i)	x) x(xD	Zusammengekniffene Augen

	Asiatische Kaomoji auf ASCII-Basis	Beschreibung
j)	^_^ ^.^ ^.^	Lächeln (mit geschlossenen Augen, Varianten mit und ohne Mund)
k)	^-_- ^-^-	Gesenkter Blick (z.B. für Trauer, Erschöpfung, Abwendung)
l)	T_T T.T	Weinen (der Fuß des <i>T</i> stellt Tränen dar)
m)	=_= ^= ^=	Müdes Gesicht (gesenkter Blick mit Augenringen)
n)	^_^ ^.^	Zwinkern
o)	>_< ^>_<	Zusammengekniffene Augen
p)	Ö_o O_o O.o	Angehobene Augenbraue (z.B. für Skepsis)
q)	O_O O.O	Aufgerissene Augen (z.B. für Überraschung)
r)	Ö_ö ^_ö ^_ö	Nach unten gezogene Augenbrauen (z.B. für Zorn, Missgunst, Entschlossenheit)
s)	Ö_Ö ^_Ö ^_Ö	Nach oben gezogene Augenbrauen (z.B. für Trauer, Mitgefühl, Enttäuschung)
t)	ㄣ_ㄣ ^ㄣ_ㄣ	Verstohlener Seitenblick
u)	@_@ ^@ ^@	„Gekringelte“ Augen (z.B. für Verwirrung, Überforderung, Langeweile)

Tabelle 7.3.1.2.3.1.1: *Emoticon-Varianten (Auswahl)*³¹⁰

Wie auch bei der Interpunktion besteht beim Einsatz von Emoticons auch die Möglichkeit zur Emoticon-Iteration (vgl. Tabelle 7.3.1.2.3.1.2).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[Gilde] [WoWLogK-020]:	Hallöchen Gilde :))))))!
2	[Gilde] [S 51]:	LOL XDD
3	[Gilde] [WoWLogK-021]:	okay ^^ lol flaks brauche ich schon mal hier nicht basteln ^^ *gott sei dank* ;-))
4a	[Schlachtzugsleiter] [S 55]:	^^
4b	[Schlachtzug] [S 745]:	^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^

Tabelle 7.3.1.2.3.1.2: *Emoticon-Iteration* (Quellen: WoWLOGK und WoWSK, Markierungen durch WS)

Im Regelfall wirken solche Iterationen verstärkend (Zeilen 1 bis 3). Sie können bei Anwendung auf Emoticons außerdem auf zwei Weisen ironisierend wir-






³¹⁰ Bei der Emoticon-Zusammenstellung wurde auf Beispiele von SIEVER 2006: 77f, DITTMANN 2002: 72f, LEE 2007: 203 und KATSUNO/YANO 2007 sowie auf eigenes Quellmaterial (WoWLOGK und WoWSK) zugegriffen. Die Liste lässt sich insbesondere unter Zuhilfenahme von Internetquellen noch signifikant erweitern. BEIßWENGER kritisiert allerdings solche umfassenden Emoticon-Sammlungen, weil sie sich s.E. sinnvoller anhand typologischer Ordnungskriterien beschreiben lassen, vgl. BEIßWENGER 2001: 99.

ken: Erstens, indem Emoticons mit ohnehin schon ironisierender Wirkung direkt verstärkt werden (Zeile 3), und zweitens durch die hyperbolische Iteration ursprünglich nicht ironischer Emoticons (vgl. Zeile 4).

7.3.1.2.3.2 Chatbasierte grafische Zeichen

Trotz ähnlicher Einsatz- und Funktionsbereiche nicht den Emoticons zuzuordnen sind grafische Zeichen (umgangssprachlich pauschal *Chatsymbole* genannt), die nur im spezifischen World-of-Warcraft-Chat eingesetzt werden können (vgl. Tabelle 7.3.1.2.3.2.1). Sie unterscheiden sich insofern von anderen WoW-chatbasierten Kommunikationsmodi, als dass ihre Eingabe- und ihre Ausgabeformen voneinander abweichen: Während bei der Eingabe eine fehlerfreie Zeichenfolge in geschweiften Klammern als Systemanweisung geliefert werden muss, erscheint bei der Ausgabe ein einzelnes farbiges Ikon oder Symbol, bspw. ein rotes Kreuz, ein gelber Mond, ein weißer Totenschädel oder ein blaues Quadrat. Damit fallen diese Chatzeichen unter die besonders *unökonomischen* Kommunikationsmodi, es sei denn, sie werden in einem Makro – vereinfacht gesagt einer (oft mehrzeiligen) vorgefertigten Tastenkombination³¹¹ – abgespeichert und auf Tastendruck abgesendet.

In den Plaudergesprächen der Korpora dienen sie meist der Ausschmückung oder emotionalen Färbung von schriftlichen Beiträgen. Im Raidkontext können sie allerdings auch in Bezug zu grafischen Markierungen auf der Spielfläche gesetzt werden und unterstützen damit die Orientierung auf der visuellen Spielfläche (vgl. KAPITEL 8.3).

Eingabeform	Ausgabeform
{Stern}/{rt1}	
{Kreis}/{rt2}	
{Diamant}/{rt3}	
{Dreieck}/{rt4}	
{Mond}/{rt5}	

³¹¹ Makros werden in World of Warcraft systemseitig angeboten, um Spielern die Eingabe komplexer Befehlsketten zu erleichtern. Durch sie ist es möglich, lange Zeichenfolgen und auch mehrzeilige Beiträge und Textbefehle vorzuformulieren und auf Knopfdruck unbegrenzt oft zu reproduzieren.




{Quadrat}/{rt6}	
{Kreuz}/{X}/{rt7}	
{Totenschädel}/{rt8}	

Tabelle 7.3.1.2.3.2.1: Chatbasierte grafische Zeichen in World of Warcraft³¹²

7.3.1.2.3.3 ASCII-Art

In der linguistischen Literatur wird die Verwendung der sog. *ASCII-Art*, d.h. dem Bau großer (meist mehrzeiliger) Ikone oder Symbole aus dem ASCII-Schriftzeichenrepertoire fast gar nicht erwähnt.³¹³ ASCII-Art ist hinsichtlich der erweiterten oberflächenstrukturellen Komplexität mit den Kaomoji verwandt (vgl. KATSUNO/YANO 2007: 280, 283), unterscheidet sich aber durch ihre größere stilistische Variabilität, eine größere Zeichenzahl und eine höhere ikonographische Konkretetheit von ihnen. Das bedeutet allerdings auch, dass ASCII-Art als Kommunikationsmodus erheblich weniger eingabeeffizient ist – und damit ließe sich ihre nur geringfügige Verbreitung in der Chatkommunikation bereits erklären.

Dennoch tauchen immer wieder vereinzelte ASCII-Art-Exemplare in den Daten auf, bspw. als saliente Ornamente in Gruß-, Dankes- oder Gratulationsformeln (s.u.). Sie sind im Gegensatz zu Emoticons meist keine Modi der direkten Darstellung von Emotionen, sondern sie sind Teil der schriftsprachlichen Performanz, durch die aber außerdem emotionale Färbungen (meist in humoristischer oder zumindest unterhaltender Absicht) ausgedrückt werden können.

ASCII-Art-Beiträge sind allerdings technisch nur umsetzbar, indem Spieler die vorkonstruierten Bilder in einem Makro (s.o.) speichern, die sie dann durch einen einzelnen Tastendruck auf einen Schlag absenden können. Dadurch

³¹² Es können unterschiedliche Eingabetexte für die Produktion der chatbasierten Zeichen verwendet werden. Die ausgeschriebenen Varianten stehen nur auf deutschsprachigen Servern zur Verfügung, während die alternativen Varianten {rtx} (*rt* steht für *Raidtarget*) in allen Sprachen funktionieren. Die Alternative für das {Kreuz} (nämlich {X}) ist ein auf Ähnlichkeitsprinzipien beruhender Sonderfall, der nur für dieses Zeichen gültig zu sein scheint (vgl. auch: http://wowwiki.wikia.com/Target_markers, letzter Zugriff: 01.06.17).

³¹³ Für eine Begriffserläuterung und eine Sammlung verschiedener ASCII-Art-Produkte vgl. z.B. <http://www.chris.com/ascii/index.php?page=what-is-ascii-art> (letzter Zugriff: 01.06.17).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1a	[Handel] [WoWLogK-026]:	^^^^^^^^^^^^^^^^^ \
1b	[Handel] [WoWLogK-026]:	< BIER TRUCK > " \, ____
1c	[Handel] [WoWLogK-026]:	_ ____ I == = = _ ____ . . ,]
1d	[Handel] [WoWLogK-026]:	(@) ' (@) " " " * (@) (@) * * * * (@)

Tabelle 7.3.1.2.3.3.3: „Bier-Truck“-ASCII-Art mit hohem Komplexitätsgrad (Quelle: WoWLOGK)

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1a	[2. Handel] [S 115]:	LOL LOL LOL
1b	[2. Handel] [S 115]:	LOL LOL LOL LOL
1c	[2. Handel] [S 115]:	LOL LOL LOL LOL
1d	[2. Handel] [S 115]:	LOL LOL LOL LOL
1e	[2. Handel] [S 115]:	LOLLOL LOL LOLLOL
2a	[2. Handel] [S 115]:	^^ ^^
2b	[2. Handel] [S 115]:	^^ ^^ ^^ ^^
2c	[2. Handel] [S 115]:	^^ ^^ ^^ ^^
2d	[2. Handel] [S 115]:	^^ ^^ ^^ ^^

Tabelle 7.3.1.2.3.3.4: ASCII-Art mit multipler Iteration (Quelle: WOWSK)

Die Beispiele zeigen deutlich die gestalterische Vielfalt, welche durch ASCII-Art ermöglicht wird. Sie reicht von der stark vereinfachten Ikonisierung ganzkörperlichen Verhaltens (Tabelle 7.3.1.2.3.3.1) über Darstellungen mittlerer Komplexität (Tabelle 7.3.1.2.3.3.2), bishin zu Bildern mit hohem Detailreichtum und Gestaltungsaufwand (Tabelle 7.3.1.2.3.3.3). Auch möglich, wenngleich in den Korpora WOWSK und WoWLOGK einmalig, ist die multiple Iteration von Schriftzeichen (Tabelle 7.3.1.2.3.3.4).³¹⁷

Auffällig ist bei diesem Modus die Tatsache, dass die ikonische Information der Beiträge (abgesehen vom Beispiel in Tabelle 7.3.1.2.3.3.4) deutlich weiter im Vordergrund steht, als die oft mitgelieferte textuelle Information. Der Text kommentiert und präzisiert die Bildinformation und ist in der Lage, ihr eine illokutive Funktion zu verleihen (z.B. danken oder gratulieren, vgl. Tabelle 7.3.1.2.3.3.1 und Tabelle 7.3.1.2.3.3.2) – selbst dann, wenn die ikonische Information selbst keinerlei entsprechende Funktion erfüllen kann. Das ASCII-Ikon ist dann also ein salientes Element (bzw. ein Salienzmodus), das auf die

graphematische Neographie zu *congratulations* ist) und ist damit als Gratulation zu verstehen.

³¹⁷ Mit *multipler Iteration* ist an dieser Stelle die vielfache Wiederholung der Zeichenfolgen („LOL“, bzw. „^^“) gemeint, mit der dasselbe Zeichen dann wiederum auf größerer Ebene nachgezeichnet wird, wodurch nicht nur ein besonders hoher Salienzgrad, sondern auch eine Hyperbolisierung des Ausdrucks entsteht.

Bedeutsamkeit eines Beitrags verweisen soll, welcher dann über den textuellen Gehalt eine konkrete Information vermitteln kann. In anderen Fällen (Tabelle 7.3.1.2.3.3.3) soll anscheinend keine konkrete kommunikative Aussage getroffen, sondern lediglich der kreative oder komische Gehalt eines ASCII-Art-Beitrages zur Schau gestellt werden.

Trotz ihrer Vielfalt sind ASCII-Art-Beiträge in den Korpora so selten, dass sie eine – wenn auch auffällige – Randerscheinung bleiben. Über den Grund lässt sich an dieser Stelle nur mutmaßen: Vermutlich ist der erhöhte Kreationsaufwand eine Hürde, die von den meisten Spielern nicht überwunden wird, weil für diese weder die erweiterten Möglichkeiten zur ästhetischen Gestaltung, noch die pragmatischen Einsatzmöglichkeiten den Aufwand rechtfertigen können. Gerade in leistungsorientierten Spielkontexten ist außerdem zu erwarten, dass solche eher verspielten Darstellungen unerwünscht sind, insbesondere weil sie eine vergleichsweise große Fläche im Chat abdecken und dadurch ggf. wichtigere Nachrichten als *Spam* verdrängen können.

Fast alle ASCII-Arts in WOWLOGK wurden von einer einzelnen Spielergruppierung produziert, deren Spieler sich in einem freundschaftlichen Kontext sahen. Das gibt Anlass zur Vermutung, dass ASCII-Art prägend für den spezifischen Kommunikationsstil dieser Spielergruppierung ist, in anderen Spielergruppierungen aber keine so zentrale Rolle spielt.

7.3.1.2.3.4 Text-Emoting

Mit dem Begriff des *Emoting* (vgl. z.B. VIRTANEN 2013: 274, CRYSTAL 2006: 180, DITTMANN 2002: 75) bezeichnet man in der IBK in aller Regel die (oft bühnenhafte) Darstellung von nonverbaler und paraverbaler Performanz und Emotionen in einer textbasierten Kommunikationsform. Meist wird der Begriff damit ausschließlich auf das klassische *textuelle* Emoting bezogen. Tatsächlich steht aber zumindest in virtuellen Interaktionsumgebungen wie dem MMORPG außerdem eine Auswahl an visuellen und auditiven Modi zur Verfügung, die m.E. ebenfalls unter dem begrifflichen Schirm des Emoting gefasst werden müssen. An dieser Stelle werde ich zunächst auf das klassische textuelle Emoting eingehen, die komplexere audiovisuelle Variante (sog. *Emotes*) stelle ich später in KAPITEL 7.3.4.2 vor.

Die beiden gängigen Formen textuellen Emotings sind *Asterisk-Ausdrücke* (vgl. z.B. BEIBWENGER 2001: 105ff)³¹⁸ und sog. */me-Ausdrücke* (vgl. ebd. 2001: 87ff)³¹⁹. Für das Text-Emoting wird in beiden Varianten die chatübliche

³¹⁸ Auch: „*Actionstrips*“, vgl. DITTMANN 2002: 75.

³¹⁹ Auch: „*Actionzeilen*“, vgl. DITTMANN 2002: 76.

direkte Rede in aller Regel unterbrochen und durch außenperspektivische Beschreibungen (etwa von Beschaffenheiten oder Handlungen) oder die Darstellung innenperspektivischen Gefühls- oder Gedankengutes ersetzt (vgl. auch ebd.: 105). Beide Varianten sind als sprachliche Äußerungen merklich weniger eingabeökonomisch als Emoticons, aber aufgrund ihrer sprachlichen Kodierung deutlich konkreter. Allerdings weisen Asterisk-Ausdrücke und /me-Ausdrücke im direkten Vergleich miteinander formale und perspektivische Unterschiede auf, worauf ich mit den folgenden Beispielen genauer eingehen möchte.

7.3.1.2.3.4.1 Asterisk-Ausdrücke (Actionstrips)

BEIßWENGER bezeichnet Asterisk-Ausdrücke als die „subjektiv-deklarative Schilderung dessen [...], was mit ihnen ausgedrückt wird“ (2001: 105). Ihm zufolge sind sie stets (z.T. allerdings komplexe) Ein-Wort-Ausdrücke (vgl. ebd.: 106). Sie fußen meist auf einer Verbbasis und besitzen häufig eine auffällige Verbendstellung. Die Verben sind in BEIßWENGERS Beispielen oft Inflektive (vgl. Tabelle 7.3.1.2.3.4.1, Zeilen 1 bis 3). Gelegentlich werden Asterisk-Ausdrücke allerdings auch verbfrei formuliert, bspw. als Onomatopoetika oder als Substantivformen (vgl. Zeilen 4 und 5).

Zeile	Beitragstext
1	soo...Casi hat genug gesehen....Bis dann mal...cya @ all... <u>*winkin-dieRunde*</u>
2	Arktikus kuschelt sich an Antarktika.. <u>*jezzbeidirbleibenwill*</u>
3	(ineli26) danke burzel <u>*umdenhalsfall*</u>
4	(laberkopp) <u>*hihihihi*</u>
5	(chatfeever) ja <u>*schlechtesgewissen*</u>

Tabelle 7.3.1.2.3.4.1: Asterisk-Ausdrücke (Quelle: Beißwenger 2001: 106, Markierungen durch WS)

In den letzten eineinhalb Jahrzehnten scheinen sich die Konventionen zur Gestaltung von Asterisk-Ausdrücken allerdings (wenigstens in der Spielerkommunikation) merklich gewandelt zu haben. Zunächst einmal sind zumindest die Verbvarianten inzwischen nur noch schwerlich als Ein-Wort-Äußerungen zu identifizieren, sondern eher als meist satzähnliche Wortgruppen, bzw. als Syntagma mit eigenen grammatischen und strukturellen Merkmalsbündeln.³²⁰

³²⁰ Für eine Analyse möglicher Bildungstypen von Asterisk-Ausdrücken (dort: „Wortbildungstypen“) vgl. BEIßWENGER 2001: 110ff.

Dafür spricht zum einen, dass in den (gegenüber BEIßWENGERS und DITTMANS Daten aktuelleren) World-of-Warcraft-Korpusaufnahmen (WoWLOGK und WoWSK) fast keine Asterisk-Ausdrücke mehr ohne Leerzeichen zu finden sind und damit an der strukturellen Oberfläche satzähnlicher werden, und zum anderen scheinen die Verben in den neueren Daten auch wesentlich häufiger flektiert zu werden (vgl. Tabelle 7.3.1.2.3.4.2, Zeilen 1 und 2).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[Gilde] [WoWLogK-013]:	<u>*auf WoWLogK-11s bildschirm schaut*</u> na beten sieht aber anders aus :P
2	[Gilde] [WoWLogK-012]:	<u>*an dieser Stelle mal auf ein youtube-Werk verweist*</u> <u>*Eigenwerbung*</u> XD
3	[Gilde] [WoWLogK-014]:	Ich hab nichts getan! ER wars! <u>*auf Dich zeig*</u> Ich bin nur ein Hund. wuff.
4	[1. Allgemein] [WoWLogK-027]:	<u>*An einigen Stellen in Sturmwind findet ihr einen Aushang, auf dem der Löwe Sturmwind prangert*</u> Bewohner Sturmwind, macht mehr aus eurem Leben ! Ihr wollt die Welt sehen, Ruhm und Reichtum ernten und hohes Ansehen beim Rest der Bevölkerung genießen?

Tabelle 7.3.1.2.3.4.2: Asterisk-Ausdrücke in World of Warcraft (Quelle: WoW-LOGK, Markierungen durch WS)

Durch die Flexion der Verben in die dritte Person wird auch die subjektive ich-Perspektive des Ausdrucks aufgelöst und es entsteht eine fiktive Außenperspektive auf den Sender, wodurch die Asterisk-Ausdrücke den /me-Ausdrücken (s.u.) merklich ähneln. Im Gegensatz zu den durchgängigen /me-Ausdrücken lassen Asterisk-Ausdrücke allerdings den Wechsel zwischen wörtlicher Rede und beschreibenden Anteilen in einem einzigen Beitrag problemlos zu (vgl. Zeilen 1 und 3) und können außerdem gereiht eingesetzt werden und sich so gegenseitig ergänzen (vgl. Zeile 2).

Zeile 2 zeigt außerdem, dass zumindest die von BEIßWENGER beschriebenen substantivischen Ein-Wort-Äußerungen noch immer vorkommen („**Eigenwerbung**“). Der Ausdruck kann in diesem Falle in Ermangelung eines spezifizierenden Verbs entweder als erklärende Ergänzung zur vorangehenden Asterisk-Äußerung verstanden werden (i.S.v. „*das ist Eigenwerbung*“) oder als Substitut für eine komplexere Verbaläußerung (i.S.v. „**Eigenwerbung mach(t)**“ → „*X macht Eigenwerbung*“). Der Informationsgehalt ist für beide Auswertungsalternativen nahezu gleich – der Ausdruck bleibt ohne Berücksichtigung des Kontextes allerdings unauswertbar.

Zeile 4 zeigt schließlich weniger eine Asterisk-Äußerung im klassischen Sinne, als eine in Asterisken gefasste narrative Äußerung: Die syntaktische

Struktur entspricht dem Standarddeutschen. Die Asterisken dienen der Abgrenzung einer narrativen Außenperspektive *auf die geteilte fiktive Kommunikationsszenerie aller Empfänger* (nicht etwa auf den Sender in der Szenerie) von einer direkten Anrede (ein auf einem fiktiven Aushang befindlicher Aufruf). Solche Asterisk-Ausdrücke finden in den Daten vor allem im Rollenspielkontext (vgl. KAPITEL 8.2) Verwendung.

7.3.1.2.3.4.2 /me-Ausdrücke (Actionzeilen)

Laut BEIßWENGER ermöglichen /me-Ausdrücke stärker als die Asterisk-Ausdrücke die Simulation einer „fiktive Außensicht“ (BEIßWENGER 2001: 105) auf den Sender (bzw. auf dessen virtuelles Alter Ego). Der letzte Abschnitt hat gezeigt, dass diese Funktion in der Gegenwart auch durch Asterisk-Ausdrücke erfüllt werden kann. Trotzdem bestehen wesentliche Unterschiede zwischen /me-Ausdruck und Asterisk-Ausdruck. Spielchatbasierte /me-Ausdrücke unterscheiden sich von Asterisk-Äußerungen dahingehend, dass der Sender (nominell ist das der Avatar, pragmatisch steht der menschliche Sender natürlich stets im Hintergrund und wird trotz, bzw. durch die Origo-Projektion auf den Avatar i.d.R. auch als eigentlicher – wenn auch häufig anonymer – Sender unter dem Pseudonym des Avatars wahrgenommen) nicht mehr in der systemischen Peripherie des Chats am Anfang der Zeile bekanntgegeben, sondern direkt als Subjekt in die Äußerung integriert. Der Schwerpunkt der Kommunikation wird also auf die Beschreibung und Kommentierung nichtsprachlichen Handelns und Empfindens direkt *um den Sender* verlagert („externalisierte Betrachtungsweise“, vgl. DITTMANN 2002: 77).³²¹

Ein /me-Ausdruck umfasst außerdem systemseitig immer den gesamten Chatbeitrag, während das für Asterisk-Ausdrücke nicht notwendigerweise gilt. Allerdings bedienen sich insbesondere Rollenspieler inoffizieller Spielerweiterungen (*Mods/AddOns*), um diese systemseitige Vorgabe für /me-Ausdrücke zu überwinden (vgl. Tabelle 7.3.1.2.3.4.3 unten, Zeile 3).

³²¹ BEIßWENGER unterscheidet zwei Subtypen von /me-Emotes, die nach ihrem diskursivem Integrationsgrad bestimmt werden: Integrierte Formen beschreiben Handlungen und Situationen direkt und werden aktiv in das Gespräch eingebunden, während diskursbegleitende Formen den kommunikativen Dialog eher kommentierend oder bewertend ergänzen (vgl. BEIßWENGER 2001: 89f). Obwohl beide Formen im Rollenspielkontext auftreten, ist eine klare Unterscheidung nicht immer möglich, da auch diskursbegleitende Formen in der Regel eine direkte oder indirekte Reaktion der Empfänger hervorrufen sollen und dadurch eine Integration des Thematisierten in das Gespräch bewirken.

Im Gegensatz zu Asterisk-Äußerungen können /me-Ausdrücke nur eingesetzt werden, wenn der Chat eine entsprechende Funktion anbietet, was aber in den üblichen SCUs und auch im World-of-Warcraft-Chat der Fall ist. Sie werden bei der Texteingabe durch den Textbefehl /me³²² am Zeilenanfang eingeleitet und beim Absenden als Formatierungsanweisung durchgeführt. Dadurch unterscheiden sich Eingabetext (E) und Ausgabertext (A) wie das folgende fiktive Beispiel mit dem Sender *Ferdinand* demonstriert:

(E) /me ist erstaunt über die Möglichkeiten, die /me-Ausdrücke bieten.

(A) Ferdinand ist erstaunt über die Möglichkeiten, die /me-Ausdrücke bieten.

Der Perspektivenwechsel entsteht durch die automatische Ersetzung der Variable ‚/me‘ mit dem Namen des Senderavatars. Entsprechend muss vom Sender natürlich die syntaktische Struktur der übrigen Nachricht angepasst werden, was neben dem erforderlichen Anwendungswissen auch ein konzeptionelles Umdenken erfordert: Er muss einen „Quelltext“ (BEIßWENGER 2001: 88) nach einem systemisch vorgegebenen Schema vorbereiten, welcher nach der Umwandlung in der Ausgabe in eine Satzstruktur mit Subjekt-Erststellung in der dritten Person passt. Grammatikalisch abweichende Konstruktionen mit Verbendstellung, wie sie bei Asterisk-Ausdrücken zu finden sind, können daher nicht mehr umgesetzt werden.

Das Beispiel zeigt auch, dass der Textbefehl /me bei der Eingabe am Zeilenanfang stehen muss, da er sonst nicht als Formatierungsanweisung interpretiert wird.³²³

In der Ausgabe werden /me-Ausdrücke in Chats häufig typografisch von gewöhnlichen Beiträgen abgegrenzt, beispielsweise durch Kursivierung oder Fettdruck (vgl. BEIßWENGER 2001: 88) oder, im Falle von World of Warcraft, durch eine separate Channelzuordnung (/me-Ausdrücke im World of Warcraft-Channel besitzen die geringe virtuell-räumliche Reichweite des *Sagen*-Channels, allerdings nicht dessen sonstige Auszeichnungen) und durch eine standardmäßig braun-orangene Textfarbe (vgl. Tabelle 7.3.1.2.3.4.3 unten),

³²² Alternativ auch /emote, /em, /e.

³²³ Offenbar wird in Standard-Webchat auch eine Funktion angeboten, die einen /me-Ausdruck an jeder anderen Textstelle ermöglicht (wofür der Textbefehl /me/ lautet, vgl. BEIßWENGER 2001: 88). Im World of Warcraft-Chat gibt es diese Funktion bisher nicht. Stattdessen kann mit %t im Eingabetext der Name eines beliebigen mit der Maus markierten Avatars an der entsprechenden Textstelle im Ausgabertext genannt werden. Diese Funktion ist allerdings nicht genuiner Teil des Emotings, sondern zunächst als ein Mittel zur flexibleren Gestaltung von Makros, mit denen dann wiederum Emoting betrieben werden könnte. Belege dafür finden sich allerdings nicht in den Daten.

womit der Beitrag für jeden erfahrenen Empfänger des Spiels sofort als /me-Ausdruck zu erkennen ist.

/me-Ausdrücke scheinen in World of Warcraft nur in sehr spezifischen Handlungsräumen gängig zu sein. Ihre niedrige Reichweite und die geringe Eingabeökonomie durch die zu erfüllenden syntaktischen Bedingungen macht sie für viele Gesprächskontexte ungeeignet. Im Normalfall wird daher offenbar bevorzugt auf die in allen Channels einsetzbaren Asterisk-Ausdrücke und auf die besonders eingabeökonomischen Emotes (KAPITEL 7.3.4.2) zurückgegriffen.

Sehr häufig treten /me-Ausdrücke allerdings in den Rollenspieldaten (WOWRPV) auf (vgl. auch KAPITEL 8.2). Dort werden sie vor allem zur Konkretisierung des visuellen Avatarschauspiels eingesetzt: Was grafisch nicht dargestellt werden kann (bspw. Mimik und Gestik und die Veränderung grafisch unveränderlicher Objekte), wird verbal durch /me-Emoting ausgedrückt.

Die folgenden Beispiele zeigen Normalformen chatüblichen /me-Emotings:

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	RP-A2	nickt langsam.
2	RP-A1	sieht nur stur die Tür an. Böse Tür.
3	RP-A2	rutscht vom Stein und würde der Dame folgen. "Ich finde hier ist alles ziemlich verwirrend und wirr. Ich sehe gar kein System in dem Ganzen." meint sie klein und leise.

Tabelle 7.3.1.2.3.4.3: /me-Emoting in World of Warcraft (Quelle: WOWRPV)

Das Beispiel in der ersten Zeile aus Tabelle 7.3.1.2.3.4.3 zeigt ein typisches Emote aus dem World of Warcraft-Chat während des Rollenspiels. Formal sind diese zunächst nicht von den automatisierten (und ggf. über den Chat hinausgehenden) *Emotes* zu unterscheiden, funktional zeichnen sie sich allerdings durch eine geringere Eingabeökonomie aus, weil der Text vollständig vom Sender eingegeben werden muss, was bei Emotes nicht der Fall ist (s.u.).

Das zweite Beispiel zeigt, dass zwar der eigentliche /me-Ausdruck, also die eigentliche auf den Senderavatar bezogene Handlung mit einem Satzabschlusspunkt beendet wird, allerdings können in demselben Beitrag Ergänzungen folgen, die durch ihre Textfarbe noch immer als /me-Emote gekennzeichnet sind. Damit beziehen sich alle Teile eines /me-Emotes auf denselben Ausdruck, wobei sie entweder weitere Handlungen, oder zugehörige Gedanken des Handelnden beinhalten können.

Im dritten Beispiel wird der /me-Ausdruck ebenfalls nach dem Satzabschlusspunkt beendet. Derselbe Beitrag wird aber noch vor dem Absenden um zwei Sätze in wörtlicher Rede ergänzt, wodurch eine besondere

zeitliche Nähe zwischen den Beschreibungen des /me-Ausdrucks und dem Modus des „Sprechens“ suggeriert wird. Die wörtliche Rede wird im narrativen Stil durch den Nebensatz in der dritten Person „*meint sie klein und leise.*“ abgeschlossen, wodurch der Beschreibungsstil des einleitenden /me-Ausdrucks wieder aufgegriffen wird und die wörtliche Rede formal rahmt. Durch ein inoffizielles *AddOn* werden beschreibende Ausdrucksanteile und wörtliche Rede außerdem durch unterschiedliche Textfarben voneinander abgesetzt. Der Beitrag ist technisch gesehen ein einziger /me-Ausdruck, sprachlich und formal trennt der Sender allerdings die beschreibende Außenperspektive von der direkten wörtlichen Rede, womit es sich eher um eine Mischform aus unterschiedlichen Beitragstypen handelt. Im Rollenspiel sind solche Formen von /me-Ausdrücken offenbar verbreitet und zeigen, dass sich die Akteure nicht notwendigerweise gänzlich den vom Spiel vorgeschlagenen Kommunikationsmöglichkeiten unterwerfen, sondern diese ihren Vorstellungen entsprechend anpassen.

7.3.2 Die Spielgrafik: Die visuelle Kommunikation als Interaktionsbasis

Die *Spielgrafik* liefert die nonverbalen visuellen Komponenten des Spiels und ist damit für seine generelle Funktionalität essenziell. Unter Grafik verstehe ich im Folgenden vereinfachend alle diejenigen visuellen Spielanteile, die nicht Teil des Chats sind. Durch sie werden die gesamte Spielwelt sowie die verwendeten Avatare und alle nicht-auditiven Interaktionen überhaupt erst wahrnehmbar. Damit spielt sie auch für die Kommunikation eine bedeutende Rolle, da sie eine ganze Reihe von Ressourcen zur grafikbasierten Ausdrucks-gestaltung liefert. In den folgenden Abschnitten werden daher die wichtigsten grafischen Kommunikations- bzw. Interaktionsmodi aufgegriffen und knapp beschrieben. Dabei werden ausschließlich Modi der Spieler-Spieler-Interaktion beschrieben. Spieler-Spiel- (bzw. Mensch-Maschine-) Interaktion wird zwar ebenfalls mit exklusiven Modi auf visueller Ebene ausgetragen (v.A. über in das Spiel eingeflochtene Videosequenzen), diese fallen aber nicht in den für diese Studie wesentlichen Bereich der multimodalen Spielerkommunikation.

7.3.2.1 Nonverbale Deixis

Mit der zentralen Figur des grafischen Avatars ist der Spieler in der Lage, verschiedene Formen nonverbaler Deixis zu realisieren. Er ist in der Lage, die Spielfigur konkrete Formen gestischer und sogar mimetischer Handlungen grafisch sichtbar ausführen zu lassen (diese werden typischerweise in sog. *Emotes* eingebunden, s.u., vgl. Abbildung 7.3.2.1.1).



Abbildung 7.3.2.1.1: *Gestik und Mimik menschlicher Avatare in World of Warcraft*

Zu den möglichen gestischen Handlungen zählen auch Zeigegesten und damit eine Möglichkeit zur Nachahmung realer nonverbaler Deixis. Da allerdings der Abstand der virtuellen „Kamera“ auf die Avatare vor allem in leistungsorientierten Spielmodi wie dem *Raiden* (aber auch in anderen Handlungsräumen) i.d.R. sehr groß ist, um eine gute Übersicht über das Spielfeld zu ermöglichen (vgl. Abbildung 7.3.2.1.2), können solche Details dann kaum noch erkannt werden. Die Interaktionsräume, in denen die Avatargestik gewinnbringend eingesetzt werden können, sind damit eingeschränkt.



Abbildung 7.3.2.1.2: Typischer Kameraabstand in Raid-Situationen in *World of Warcraft* (Quelle: WOWRAIDV-A1)

Ein alternativer (wenn auch weniger immersiver) Modus zur Produktion visueller Deixis ist die Ausführung ganzkörperlicher Zeigegesten durch die Bewegungen eines Avatars. Sie tauchen vor allem in WOWRAIDV mehrfach auf. Die Spielfigur ist dann nicht mehr als Alter Ego des menschlichen Individuums zu verstehen, sondern als eine Art ‚virtueller Zeigefinger‘: Die Bewegungsrichtung der Figur (in ihrer Gesamtheit) deutet auf einen Zielpunkt auf der visuellen Fläche. Dieser kann entweder auf dem Endpunkt des Laufpfades der Figur liegen oder auf dessen Verlängerung. Allerdings ist diese Form nonverbaler Deixis vergleichsweise uneindeutig, weswegen sie in aller Regel um verbale Konkretisierungen ergänzt wird. Eine eindeutiger Variante entsteht durch das Springen der Spielfigur auf dem Punkt in der visuellen Fläche, auf den gedeutet werden soll. Dieses Verhalten ist ebenfalls mehrfach in WOWRAIDV zu beobachten, erfordert allerdings ebenfalls in der Regel verbalsprachliche Erläuterungen (vgl. KAPITEL 8.3).

7.3.2.2 Grafische Markierungen

Insbesondere in leistungsorientierten Spielsituationen mit vielen aktiven Spielfiguren und großem Spielfeld geht die Übersicht über das Geschehen leicht verloren. Um den spielbegleitenden Orientierungs- und damit auch den notwendigen Kommunikationsaufwand zu reduzieren, können Spieler ihre Avatare und auch NSCs mit verschiedenen grafischen Markierungen versehen, die dann über den Köpfen der markierten Figuren schweben und sie somit aus der Menge hervorheben können. Die Markierungen verschwinden erst wieder, wenn sie von einem der Spieler aktiv entfernt werden. Die möglichen Markierungen entsprechen den chatbasierten grafischen Zeichen: Stern, Kreis, Diamant, Dreieck, Mond, Quadrat, Kreuz und Totenschädel (vgl. KAPITEL 7.3.1.2.3.2). Einige der acht Zeichen sind im Raidkontext mehr oder weniger eindeutig kodiert. So kennzeichnet der Totenschädel in der Regel das primäre und das Kreuz das sekundäre Angriffsziel einer Spielergruppe, während der Mond und der Stern zu immobilisierende Feinde markieren (was sie in aller Regel als späte Ziele auszeichnet). Die übrigen Markierungen werden nach Bedarf mit Zuordnungen und Funktionen belegt, und auch die bestehenden Konventionen für die o.g. Markierungen werden je nach strategischer Notwendigkeit aufgelöst. Beispielsweise werden in Raids die Anführer von Subgruppierungen oder wichtige Schlüsselgruppierungen gelegentlich mit solchen Zeichen markiert, um auch in hektischen Spielsituationen aus der Gruppe hervorstechen (vgl. Abbildung 7.3.2.2.1)



Abbildung 7.3.2.2.1: Markierung eines Avatars durch ein grünes Dreieck zur Steigerung seiner visuellen Salienz innerhalb einer Gruppe (Quelle: WOWRAIDV-AI)

Visuelle Markierungen müssen allerdings nicht notwendigerweise an eine Spielfigur gehaftet werden, sondern sie können auch zur Hervorhebung einer

Bodenfläche genutzt werden, wobei dann nicht nur das entsprechende Zeichen, sondern außerdem ein visueller, gleichfarbiger Lichtschleier um die Fläche zu sehen ist (vgl. Abbildung 7.3.2.2.2). Solche Markierungen werden spielerisch „Weltmarkierungen“ genannt und können nur von den Leitern eines Raids oder von deren Assistenten eingesetzt werden.³²⁴



Abbildung 7.3.2.2.2: Markierung eines Ortes durch ein grünes Dreieck zur Steigerung der visuellen Salienz eines Punktes auf der Spielfläche (Quelle: WOWRAIDV-A)

Dieselben Symbole können zur selben Zeit nur jeweils einmal als Weltmarkierung und einmal als NSC-Markierung genutzt werden. So werden bspw. Spielstrategien ermöglicht, bei denen die Leiter einer Gruppe durch die Zuteilung einer Avatarmarkierung einer äquivalenten Weltmarkierung zugeordnet werden, wodurch sich andere Spieler wechselseitig an beiden Punkten orientieren können. Für einige Beispiele und Analysen zum spezifischen Einsatz von NSC- und Weltmarkierungen während der Kommunikation vgl. KAPITEL 8.3.

Aus den offenen Antworten auf die Frage 45 aus WOW-OU (vgl. ANHANG 2) lässt sich außerdem herleiten, dass diese Mittel nicht die einzigen Möglichkeiten zur grafischen Markierung von Spielinhalten sind. In den Antworten werden bspw. auch Bodenmuster auf der visuellen Fläche (vgl. auch KAPITEL 8.3), Markierungen auf der Umgebungskarte, Orientierungsmöglichkeiten anhand eines in das Spiel eingebauten „Radars“ oder den Einsatz von visuell salienten Spielfigurenfertigkeiten als mögliche visuelle Orientierungsmittel beschrieben. Sofern solche Mittel in WOWRAIDV zum Tragen kommen, werden sie in den entsprechenden Analyseabschnitten erwähnt.

³²⁴ Vgl. http://wowwiki.wikia.com/Raid_world_markers. Letzter Zugriff: 01.06.17.

7.3.2.3 Periphere Gestaltung des Avatars

Ein zunächst ebenfalls nur kommunikationsbegleitendes Element, das aber in bestimmten Kontexten von Spielern gezielt als Modus eingesetzt werden kann, ist die Gestaltung der Avatare, bzw. die virtuell-visuelle Selbstdarstellung der Spieler. Dazu zählt nicht nur die eigentliche Charaktergestaltung (also die Wahl ihrer Rasse, des Geschlechts und der peripheren Merkmale), sondern auch deren sichtbare Ausrüstung (d.h. in erster Linie seine Kleidung). All das lässt sich vom Spieler mehr oder weniger frei gestalten. Zunächst einmal werden diese Elemente nicht zur direkten Kommunikation eingesetzt und wirken daher weitgehend willkürlich, oder wenigstens irrelevant. Allerdings lassen sie sich vor allem im Rollenspielkontext auch als Modus einsetzen, beispielsweise um das Stereotyp eines spezifischen Charakterbildes darzustellen (bspw. Lumpen für einen Bettler und feine Kleidung für den Adelsstand) oder die Zugehörigkeit zu einer spezifischen Gruppierung auszudrücken.

Das häufigste Beispiel für den nicht-rollenspielgebundenen Einsatz dieses Modus im Spiel liefern die (nicht nur im Rollenspiel verwendeten) *Gildewappenröcke*, durch deren weitgehend individuelle Farb- und Wappenkombinationen die Zuordnung eines Spielers zu einer spezifischen Gilde ermöglicht wird (hier kann also von einem kleidungsbasierten *Kode* im weiteren Sinne gesprochen werden). Trägt der Spieler einen solchen Wappenrock, kann dies in kommunikativer Absicht geschehen – nämlich um genau diese Zugehörigkeit gezielt auszudrücken.

Wann die periphere Avatargestaltung von Sender und/oder Empfänger als Modus wahrgenommen wird und wann nicht, muss am jeweiligen Individualfall ausgewertet werden. Aufgrund der begrenzten unterschiedlichen Rollenspielszenarien in WoWRPV können leider keine ausführlichen Vergleiche für diesen Modustypen vorgenommen werden, weswegen ich ihn vorläufig nur als Element von potenzieller kommunikativer Relevanz erwähnen möchte und einige exemplarische Anwendungsbeispiele in KAPITEL 8.2 besprechen werde.

7.3.2.4 Wahl der Interaktionsszenerie

Folgt man dem interaktionstheoretischen Grundgedanken von JONES (2009: 115, vgl. KAPITEL 6.2), so ist für die Kommunikation und Interaktion nicht nur die zwischenmenschliche Handlung selbst entscheidend, sondern auch ihre Einbettung in eine Interaktionsszenerie. Während der Wechsel der Szenerie im realweltlichen Gespräch u.U. mit größerem Aufwand verbunden ist, stellt er in den meisten virtuellen Spielumgebungen keine große Hürde dar.

Nicht nur weisen MMORPGs ganz gewollt eine große Vielfalt landschaftlich und architektonisch sehr unterschiedlich ausgestalteter Schauplätze auf, sondern sie ermöglichen (bspw. durch Spielmechaniken wie ‚magische Portale‘ oder ‚Teleportationszauber‘) auch einen schnellen Szenenwechsel. Das eröffnet die Möglichkeit, die Szene dem geplanten Handlungsablauf als Gestaltungsmittel der Konversation anzupassen und somit als Modus einzusetzen. Das ist allerdings nur dann möglich, wenn das Spiel nicht von vornherein eine bestimmte Szenerie festlegt. Beispielsweise können Spieler in einer Raidsituation nur dem Szenenablauf folgen, den sie sich erspielen (i.d.R. erzählt jede Raidinstanz einen knappen Geschichtsstrang, der durch verschiedene szenenhafte Umgebungen führt). Rollenspieler können dagegen die Wahl der Szenerie kommunikativ nutzen, da die Handlung hier nicht vom Spiel, sondern von ihnen selbst erzählt wird.

7.3.3 Die Internettelefonie (VoIP)

Schlussendlich bildet die *Internettelefonie per VoIP* (*Voice over Internet Protocol*) neben dem bereits besprochenen textbasierten Chat und der visuellen Spielgrafik die auditive Komponente der Spielerkommunikation. Durch sie können größere Gruppen von Kommunikationsteilnehmern in eine spielbegleitende Konferenzschaltung eintreten und sich sprechsprachlich austauschen. Die Internettelefonie ist im Gegensatz zu Chat und Grafik technisch rein optional, wird aber in einige gruppenbasierte Spielabläufe standardmäßig einplant und bleibt daher zumindest für bestimmte Spielroutinen pragmatisch obligatorisch.

Einige MMORPGs (so auch World of Warcraft) bieten eine integrierte Telefoniesoftware an, welche aber zumindest während der Datenaufnahmen nicht verwendet wurde. Wesentlich geläufiger sind von extern zugeschaltete Konferenzen zu beobachten, die über eine weitgehend kostenlose VoIP-Software realisiert werden (s.u.).³²⁵ Über sie können sich die Spieler independent von den technischen Vorgaben der Spielsoftware austauschen. Notwendig sind hierfür neben der Software und einem Online-Server nur Mikrophon und Lautsprecher. Die maximale Gesprächsteilnehmerzahl hängt vom verwendeten Programm, der Art der Verwendungslizenzen und der Kapazität der genutzten VoIP-Server ab. In aller Regel kann sie aber von mindestens zehn oder mehr Anwendern gleichzeitig eingesetzt werden.

Die vollständig unabhängige VoIP-Kommunikation hat nachvollziehbare Vorteile gegenüber den spielintegrierten Varianten: Auch nicht in das Spiel

³²⁵ Kosten entstehen allerdings i.d.R. durch die Notwendigkeit eines möglichst permanent aktiven Teamspeak-Servers.

eingewählte Gesprächsteilnehmer sind durch das externe VoIP-Programm in der Lage, mit den Spielern zu interagieren. Während der Aufnahmen für die Untersuchungen wurde diese Möglichkeit wiederholt genutzt und ist ein deutliches Indiz dafür, dass die Kommunikation in bestimmten Situationen von einer Begleitbeschäftigung zur Hauptbeschäftigung werden kann, während das eigentliche Spiel zumindest für einen Teil der Akteure in den Hintergrund tritt. In diesem Falle nimmt eine langfristige Spielergruppierung (z.B. eine *Gilde* in World of Warcraft) weniger die Form einer spielbedingten Zwangsgemeinschaft an, als die Form einer sozialen Gruppierung mit einer relativ starken gemeinschaftlichen Bindung über das Spiel hinaus. Im folgenden Abschnitt werden in Kürze das Interface eines typischen Voice over IP-Programms und die damit realisierbaren Kommunikationsformen und Modi beispielhaft vorgestellt. Diese kamen während der Vorbereitungszeit für die Aufnahmen (in verschiedenen Kontexten) alle zum Einsatz, während sich die VoIP-Kommunikation im Raidkontext (WOWRAIDV) fast ausschließlich auf die reine Stimmtelefonie beschränkte und wie oben beschrieben im Rollenspielkontext gar nicht zur Anwendung kam.

7.3.3.1 „Teamspeak“: Ein exemplarisches VoIP-Programm

Im Internet werden mehrere kostenlose Programme (Freeware) für die Internettelefonie zum Download angeboten. Die in World-of-Warcraft-Spielerkreisen am häufigsten verwendete VoIP-Software nennt sich *Teamspeak*³²⁶ und wird dort so signifikant häufig verwendet, dass das spieler Sprachliche Akronym *TS* infolge einer Bedeutungserweiterung als konventionelles Synonym für die Internettelefonie verwendet wird. Aufgrund seiner weiten Verbreitung wird das Teamspeak-Programm an dieser Stelle zur Erläuterung typischer Funktionsweisen und Modi der VoIP-Kommunikation herangezogen.

Das Teamspeak-Interface besteht aus drei wesentlichen Bereichen, die jeweils den Einsatz unterschiedlicher Kommunikationsmodi ermöglichen (vgl. dazu Abbildung 7.3.3.1.1 unten):

- (1) Von zentraler Bedeutung ist der eigentliche VoIP-Bereich (Abbildung 7.3.3.1.1, Markierung (1)), in dem Telefonie-Channels erstellt und konfiguriert werden können. Diese können mit Passwörtern, Zugangseinschränkungen für Nutzer ohne Sonderrechte, Nutzerzahlenbegrenzungen und einigen weiteren Informationen ausgestattet werden. Im Gegensatz zum MMORPG-Chat sind die Einsatzbereiche für VoIP-Channels nicht

³²⁶ Vgl. dazu <http://www.teamspeak.com/#>, letzter Zugriff: 01.06.17.

systemseitig festgelegt, womit sie frei auf die Bedürfnisse der Kommunikationsteilnehmer angepasst werden können. Es ist dadurch möglich, separate Channels für spezifische Spielvorhaben oder Themengebiete und auch für ganz unterschiedliche Spiele auf demselben VoIP-Server anzulegen.

Im Beispiel befindet sich der Nutzer *W.Stertkamp* in der Eingangshalle, die in der Regel nur zur Begrüßung von Neuankömmlingen verwendet wird. Alle weiteren Channels (im Beispiel u.A. *Plauderecke*, *WoW*, *Raid* und *Dungeon*) können nur mit entsprechender Berechtigung genutzt werden.

- (2) Im benachbarten Bereich (Abbildung 7.3.3.1.1, Markierung (2)) können Informationen über den Teamspeak-Server und den aktuell markierten Nutzer abgerufen werden. Hier können der Name des Servers (in der Abbildung: „*Fluss der Zeit*“) eingegeben und weiterführende Informationen hinzugefügt werden. Im Beispiel liegen nur wenige zusätzliche Informationen vor. Allerdings lassen sich auch komplexere Spielerprofile mitsamt Bildinformationen, Statusmeldungen und von den Avatarnamen abweichenden Nutzernamen erstellen und über diesen Interfacebereich abrufen.
- (3) Im unteren Bereich (Abbildung 7.3.3.1.1, Markierung (3)) wird eine spielunabhängige Chatfunktion zur Verfügung gestellt. Auch hier sind mehrere Channels konfigurierbar (in der Abbildung sind das der nur für Systemnachrichten genutzte Eingangskanal „*Fluss der Zeit*“ und für die Spielerkommunikation verwendete Channel „*[cspacer]Eingangshalle*“). Außerdem können hier private Chatkonversationen zwischen zwei Spielern geführt werden (ähnlich dem *Flüsterchannel* im World of Warcraft-Chat, vgl. KAPITEL 7.3.1.1).

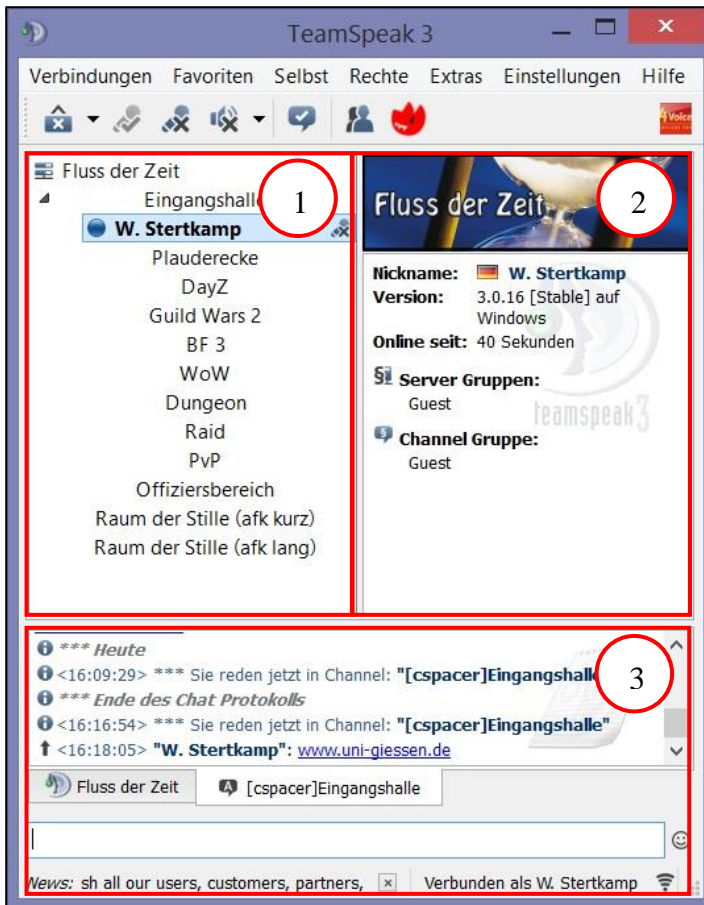


Abbildung 7.3.3.1.1: Das Nutzerinterface des kostenlosen Internettelefonieprogrammes „Teamspeak“ (Version 3)

7.3.3.2 Eigenschaften und Affordanzen der VoIP-Software

Typische VoIP-Programme bieten, wie oben angesprochen, nicht nur die Möglichkeit zum Einsatz der eigentlichen Internettelefonie, sondern auch die Möglichkeit zum spielungebundenen textuellen Chatten – es liegen also zwei VoIP-basierte Kommunikationsformen vor, die mit jeweils eigenen Eigenschaften einhergehen und daher unterschiedliche Affordanzen besitzen:

Eigenschaften und Affordanzen der Internettelefonie

Grundsätzlich dient jedes VoIP-Programm natürlich in allererster Linie der Ermöglichung der internetbasierten Telefonie, oder anders gesagt: Es schaltet den übergeordneten Modus der gesprochenen Sprache für die Spielerkommunikation frei. Damit werden auch die parasprachlichen Modi des Gesprochenen – die prosodischen Spezifikationen wie Sprechtempo, Lautstärke, Tonhöhe, Rhythmus und Pausen – verfügbar. Diese Modi ermöglichen es dem Sender, konkrete Stimmungen bewusst oder unbewusst zu vermitteln und damit die Bedeutung des Gesagten nicht nur zu verschieben, sondern (durch Ironiemarkierungen) auch ins Gegensätzliche zu verkehren.

Gleichzeitig werden mit der Internettelefonie, ob gewollt oder nicht, Details über die reale Identität der menschlichen Sender zugänglich; insbesondere Stimmfarbe und damit i.d.R. auch das Sendergeschlecht. Diese Informationen können ebenfalls als Modus eingesetzt werden, bspw. um beim Rollenspiel wörtliche Rede mit authentischer Geschlechterzuordnung durchzuführen. Allerdings stellte sich während der Aufnahmen heraus, dass genau solche Modi z.T. auch gezielt vermieden werden, weil sie in bestimmten Handlungskontexten als störend empfunden werden können (vgl. KAPITEL 8.2).

Abseits der Datenaufnahmen für WOWRAIDV wurden auch ungewöhnlichere Modi wie das Einspielen von Musik und Geräuscheffekten während der Telefonie und der Einsatz von stimmverzerrenden Programmen verzeichnet, die allerdings wegen ihrer Seltenheit nur einen marginalen Stellenwert einnehmen und daher nicht gezielt in die vorliegenden Untersuchungen miteinbezogen werden.

Eigenschaften und Affordanzen des VoIP-Chats

Der VoIP-Chat ähnelt einer SCU noch mehr, als der spielinterne World-of-Warcraft-Chat und wirkt sich dadurch ergänzend auf die Kommunikationssituation aus. Da die eigentliche Spielsoftware erst von der Desktopoberfläche ausgeblendet werden muss, um den VoIP-Chat nutzen zu können (es sei denn, der Spieler verfügt über zwei Bildschirme), eignet er sich nicht zur beiläufigen Kommunikation während fordernder Spielaktivitäten. Allerdings besitzt er zwei Eigenschaften, die seinen Einsatz trotzdem sinnvoll machen können:

Erstens ermöglicht der Chat, so wie die Telefonie auch, die textuelle Interaktion mit Kommunikationsteilnehmern, die gar nicht in das Spiel eingewählt sind. Selbst wenn ein Teil der Gesprächsteilnehmer zu stark in den Spielablauf oder eine andere Beschäftigung involviert ist, um die Nachrichten sofort bei

Empfang rezipieren zu können, kann er das Chatgespräch durch dessen Persistenz stets nachvollziehen und so den Kontakt zu allen Kommunikationsteilnehmern aufrechterhalten. Wenn einer der Gesprächsteilnehmer längere Zeit nicht auf einen Beitrag reagiert, kann er ‚angestupst‘ werden, d.h. er erhält ein akustisches Signal, das ihn zu einer Antwort auf den letzten Beitrag auffordert.

Zweitens können im VoIP-Chat Hyperlinks zu beliebigen Webadressen gesetzt werden (während im World of Warcraft-Chat lediglich unverlinkte URL-Adressen und spielinterne Links möglich sind). Das ermöglicht den unkomplizierten Zugriff auf Informationsseiten wie World of Warcraft-Wikis und Datenbanken zu Spielinhalten, die das Fortschreiten im Spiel erleichtern können.

Insbesondere der Vorteil der eigentlichen Telefonie liegt auf der Hand: Sprechsprachliche Kommunikation ist zwar weniger persistent als schriftsprachliche, dafür aber spontaner, direkter und vor allem schneller in der Produktion. Das macht sie besonders geeignet für Interaktionsszenarien, in denen spontan auf eine Situation reagiert werden muss. Durch die Telefonie können ohne große Verzögerung bspw. Befehle oder Warnungen formuliert und an den betreffenden Sender adressiert werden, während die Ausformulierung eines äquivalenten Textes im Chat aufgrund der Eingabeverzögerung u.U. erst dann zur Rezeption verfügbar wird, wenn die entsprechende Situation bereits vorbei ist.

Die Internettelefonie kann außerdem eine wichtige Rolle für den sozialen Zusammenhalt langfristiger Spielergruppierungen (bzw. Gilden) spielen, denn sie ermöglicht die Kommunikation auf einer vergleichsweise persönlichen Ebene³²⁷ – und das auch über die technischen Grenzen des Spiels hinaus.

³²⁷ Dafür sprechen auch die Ergebnisse aus WoW-OU: Von 372 Befragten gaben 180 (48,4%) an, Kommunikationspartner in der Internettelefonie stets mit ihrem realen Namen (also auf persönlicher Ebene) anzusprechen. Weitere 64 Probanden (17,2%) gaben an, den realen Namen nur bei Freunden anzuwenden. Nur 43 Probanden (11,6%) verwenden ausschließlich den Avatarnamen ihrer Mitspieler und halten damit eine größere Distanz zur Realperson aufrecht. Insgesamt 85 Probanden (22,8%) gehen hierbei ohne klares Konzept oder mit sonstigen Strategien vor (vgl. ANHANG 2, Frage 37). Demgegenüber spricht sich im Chat mit 126 Probanden (33,9%) immer noch die Mehrheit mit dem realen Namen an, allerdings deutet die Differenz von 14,5% (54 Probanden) darauf hin, dass im Chat (in dem der Sender am Zeilenanfang mit dem Avatarnamen bezeichnet wird) eine größere Distanz zum realweltlichen Akteur besteht, als in der Internettelefonie. Entsprechend ist es auch nicht erstaunlich, dass sich fast doppelt so viele Spieler (72 Probanden, 19,4%) im Chat ausschließlich mit dem Avatarnamen ansprechen (vgl. für weitere Zahlen ANHANG 2, Frage 33).

7.3.4 Sonderformen multimodaler Interaktion im MMORPG

Obwohl auch die bis hierhin vorgestellten Affordanzen und Modi nicht immer problemlos einer spezifischen übergeordneten Kommunikationsform zugeordnet werden können, existieren im MMORPG einige Sonderformen, die ganz gezielt mehrere der o.g. Kommunikationsebenen integrativ nutzen. Dazu zählen vor allem die inzwischen mehrfach erwähnten *spielinternen Links* und die u.a. in KAPITEL 7.3.1 angesprochenen *Emotes*, die im folgenden Abschnitt hinsichtlich ihrer multimodalen Entfaltung genauer betrachtet werden.

7.3.4.1 Spielinterne Links

In KAPITEL 7.3.1 wurde u.a. herausgearbeitet, dass sich der MMORPG-Chat in einigen grundlegenden Punkten von einer SCU unterscheidet. Dazu gehört neben der festgelegten Channelzuordnung des Spielchats vor allem die Möglichkeit zur Verlinkung von Chatbeiträgen mit chatexternen Informationen: Zwar sind im MMORPG-Chat standardmäßig keine Hyperlinks zu spielexternen Internetseiten erlaubt (URL-Adressen müssten demnach aus dem Chat abgetippt oder, sofern technisch möglich, herauskopiert werden), allerdings ist das grundsätzliche Prinzip der Vernetzung von Informationen durch Links im Spielchat sogar sehr bedeutend: Auf Basis der textuellen Ebene lassen sich über verschiedene Wege *spielinterne Links* in Beiträge einfügen. Diese werden im Spiel als farbige, in eckigen Klammern gefasste Worte oder Wortgruppen dargestellt und können auf unterschiedlichste Spielinhalte verweisen, z.B. auch auf Daten zu virtuellen Gegenstände, auf spieltechnische Informationen zu Avatarfertigkeiten oder auf Beschreibungen von zu bewältigenden Aufgaben und Missionen (vgl. Tabelle 7.3.4.1.1).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	Zu [S 71]:	Okay, bei Unholy: Ausweichchance bringt Dir beim Dmg natürlich gar nichts. Wenn Du viel dps raushauen willst, mach [Virulenz], nicht [Vorahnung]
2	[2. Handel] [S 97]:	bau euch alles gegen mat und tg[Schmiedekunst]
3	[2. Handel] [S 131]:	suche juwe für 2x [Juwelenschleifen: Geätzter Ametrin]!!! mats und tg vorhanden!
4	[S 62] flüstert:	Ich beschieße Afkler mit [Elunes Kerze]!
5	[2. Handel] [S 169]:	kaufe [Titanstahlbarren]

6	Zu [S 63]:	Joar! Hast Du mal [Argentumgrunzling] gesehen? Da kann niemand was dafür, dass man es hasst!
7	[S 63] flüstert:	Also [Helm des Cenarius] [Schiftung des Cenarius] [Gewand des Cenarius] sagt alles: Kein Feral

Tabelle 7.3.4.1.1: *Spielerinterne Links in World of Warcraft (Quelle: WoWSK)*

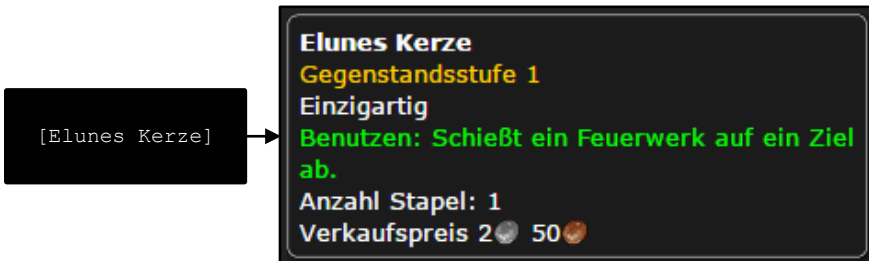


Abbildung 7.3.4.1.1: *Detailinformationen zum Gegenstandslink „Elunes Kerze“ in World of Warcraft*

Klickt der Rezipient nun mit dem Mauscursor auf einen solchen Link, erhält er zusätzliche Informationen über den jeweiligen Inhalt. Diese Informationen können unterschiedlich umfangreich sein und bisweilen die textuelle Ebene durchbrechen. Im einfachsten Falle wird ein grafisches Fenster geöffnet, das eine genauere, hauptsächlich textuelle Beschreibung beinhaltet (vgl. *Abbildung 7.3.4.1.2*).

Obwohl die Linkinformationen weitestgehend textuell sind, spielen auch Farbgebung und Ikonizität eine Rolle in dem Informationsfenster: Die Textfarben dienen, neben dem Zeilensprung, der optischen Abgrenzung der einzelnen listenartigen Punkte des Ausgabetextes. Außerdem werden die ‚Gegenstandsstufe‘ (welche gewissermaßen den Grad der spieltechnischen Auswirkungen und die Bedeutsamkeit des Gegenstandes für die Spielwelt umreißt) und die Zeile ‚Benutzen: ...‘ (d.h. die Beschreibung der konkreten spieltechnischen Anwendungsmöglichkeiten und Auswirkungen) salient hervorgehoben, weil diese beiden Informationen für den Spieler i.d.R. von besonderem Interesse sind und vermutlich auf den ersten Blick verfügbar sein sollen.

Der Verkaufspreis wird mit einer textuell-numerisch-ikonischen Kombination angegeben: Der Gegenstand ist zwei Silberstücke (silbernes Münz-Ikon) und fünfzig Kupferstücke (kupferfarbenes Münz-Ikon) wert.³²⁸

³²⁸ World of Warcraft verfügt gleich über mehrere virtuelle Währungssysteme. Die Hauptwährung sind Kupfer-, Silber- und Goldstücke, wobei einhundert Kupferstü-

Obwohl damit schon eine relativ große Informationsmenge in dem Link gespeichert ist, ist insbesondere der Informationsgehalt von Links, die Daten zu Ausrüstungsgegenständen oder Berufsfertigkeiten preisgeben, noch deutlich größer (vgl. Abbildung 7.3.4.1.3).



Abbildung 7.3.4.1.2: Informationsgehalt komplexer spielinterner Links

cke ein Silberstück wert sind, und einhundert Silberstücke ein Goldstück. Zum aktuellen Zeitpunkt spielen aufgrund der regelmäßigen Einführung immer teurerer Gegenstände und Dienstleistungen in das Spiel nur noch Goldstücke eine signifikante Rolle für Transaktionen zwischen Spielern.

Ausgangspunkt der schematischen Abbildung ist Markierung (1): Es handelt sich hierbei um einen spielinternen Link mit Informationen zur Avatar-Berufsfertigkeit ‚Schneiderei‘. Klickt ein Empfänger im Chat auf diesen Link, öffnet sich ein Übersichtsfenster (vgl. Markierung (2)), in dem Details zu den Schmiedefertigkeiten des entsprechenden Avatars geliefert werden.³²⁹ Je nach Ausbau der Spielfigur kann sie mitunter hunderte verschiedener Gegenstände herstellen, sofern sie über die notwendigen Materialien verfügt. Die Abbildung zeigt das Einzelbeispiel des virtuellen Gegenstandes „*weißes Hochzeitskleid*“. Im Berufsinformationsfenster erhält der Empfänger textuelle Informationen (den Namen des Gegenstandes und die benötigten Ressourcen) und ikonische Informationen (eine zweidimensionale bildhafte Darstellung) über den gewünschten Gegenstand. Von diesem Fenster aus lassen sich drei weitere Darstellungsweisen erzeugen:

- (3) Ein textlastiges Fenster mit ausführlicheren spieltechnischen Informationen, ähnlich dem aus Abbildung 7.3.4.1.1.
- (4) Eine dreidimensionale grafische Voransicht (bzw. „Anprobe“), die zeigt, wie der Gegenstand nach der Herstellung an der Spielfigur aussehen würde (hier gezeigt am Modell einer „Gnomin“).
- (5) Ein neuer spielinterner Link für den Gegenstand, über den dann wiederum die Text- und Bildinformationen (Markierungen (3) und (4)) abgerufen werden können.

Die Inhalte spielinterner Links des Typs ‚Berufsübersicht‘ sind damit hochgradig multimodal und betreffen nicht nur die Quellebene *Text*. Das Posten eines spielinternen Links kann demnach nicht nur als rein textuelle Kommunikation gewertet werden, sondern als die Bereitstellung eines umfangreichen und vielseitigen multimodalen Text-Bild-Gefüges.

In Anbetracht der großen Informationsmengen, die mit einem einzigen Link ausgedrückt werden können, kann er ein überaus eingabeökonomischer Kommunikationsmodus sein, wenngleich er sich fast ausschließlich in Handelskontexten einsetzen lässt.

Ein spielinterner Link muss allerdings nicht unbedingt geöffnet werden, um sinnvoll zur Kommunikation beitragen zu können. Sie ermöglichen auch auf

³²⁹ Da die spieltechnischen Details für die obigen Ausführungen nicht entscheidend sind, soll an dieser Stelle nur erwähnt bleiben, dass hier eine Reihe farbiger Codes und struktureller Rahmungsmittel und Filter bei der Orientierung behilflich ist. Eine Analyse der im Einzelnen dafür verwendeten modalen Bausteine wird hier aber, weil es nicht Teil der eigentlichen Spieler-Spieler-Interaktion ist, nicht durchgeführt.

den ersten Blick den Zugriff auf zwei wesentliche kommunikationsrelevante Komponenten abseits der verlinkten Information:

- 1) den Sprachkode, der den korrekten Namen des verlinkten Inhaltes (z.B. eines Gegenstandes oder einer Fähigkeit) wiedergibt und
- 2) einen Farbkode, durch den die Art des Links und ggf. auch einige weitere Wertigkeiten abgelesen werden können (vgl. auch Abbildung 7.3.4.1.1 oben).

Der Farbkode spielt vor allem für Gegenstandslinks eine Rolle, da Gegenstände in World of Warcraft nach Seltenheit und Wert kategorisiert sind und darauf basierend eine spezifische Farbzuteilung erhalten (vgl. Tabelle 7.3.4.1.1).³³⁰

Linkfarbe	Zuordnung
[hellorange]	Berufsfertigkeiten
[hellblau]	Nicht berufsbezogene Fertigkeiten, z.B. für Kampf oder Heilung
[grau]	Gegenstand von geringer Qualität
[weiß]	Gegenstand von gewöhnlicher Qualität
[grün]	Gegenstand von guter Qualität („verzauberter“ Gegenstand)
[blau]	Seltener Gegenstand von sehr guter Qualität
[violett]	„Epischer“ Gegenstand
[orange]	„Legendärer“ Gegenstand
[beige]	„Erbstück“ (zwischen Avataren eines Accounts übertragbarer Gegenstand; kann nicht an andere Avatare verkauft werden)

Tabelle 7.3.4.1.1: *Der Farbkode spielinterner Links in World of Warcraft (Auswahl)*

Die Seltenheit eines virtuellen Gegenstandes ist für den Handel zwischen Spielern ein wichtiges Verkaufsargument. Deswegen kann durch das Posten des Gegenstandslinks für ein Objekt mit Seltenheitswert bereits auf modaler Ebene ein Mehrwert gegenüber der ausgeschriebenen Variante ausgedrückt werden. Außerdem ist das Posten eines Links auch dann eingabeökonomisch, wenn er gar nicht geöffnet wird, weil der sprachliche Ausdruck per Mausklick (entweder auf den Gegenstand im Inventar des Avatars oder auf ein entsprechendes Feld im Spielmenü) fehlerfrei in den Chat gesetzt und gleichzeitig durch die Farbgebung salient gemacht wird.

³³⁰ Vgl. zur Farbzuteilung für spielinterne Links von Gegenständen in World of Warcraft <http://wow.gamona.de/das-spiel/gegenstaende/> (letzter Zugriff: 01.06.17). Die übrigen Zuordnungen wurden aus dem Spiel selbst entnommen.

7.3.4.2 Emotes

Hinsichtlich ihrer modalen Vielfalt ähnlich ausgeprägt wie die spielinternen Links (wenn auch nicht hinsichtlich ihrer kodalen Informativität) sind die sog. *Emotes*. Es handelt sich um ein die Grenzen des Chats überwindendes *Emoting* (vgl. auch KAPITEL 7.3.1.2.3), das sich über alle drei modalen Hauptebenen des Spiels (Text, Bild, Ton) erstrecken kann.

Wie die spielinternen Links auch werden Emotes über die Spielchatkonsole aktiviert. Das notwendige Format ähnelt im Wesentlichen dem /me-Emoting: Es wird mit einem Schrägstrich am Zeilenanfang eingeleitet, gefolgt von einem Textbefehl (z.B. /tanzen, /weinen, /lachen).³³¹ Durch das Absenden des Beitrags wird das Emote direkt aktiviert. Ähnlich den /me-Ausdrücken unterscheidet sich der Eingabetext von der Ausgabeform, wobei es aber auf mehrere modale Ebenen expandiert werden kann.

Die einfachste Version der Emotes bleibt auf der textuellen Ebene und ist im Grunde nichts Anderes als ein systemisch vordefiniertes (und dadurch eingabeökonomisches) Text-Emoting. Gibt der Spieler beispielsweise die Systemanweisung /zwinkern, so wird nach dem Absenden auf Chatebene die Zeile „Ihr zwinkert mit den Augen“ ausgegeben (allerdings ohne dass der Avatar auch grafisch sichtbar mit den Augen zwinkert). Diese Ausgabe ist zielsensitiv: Hat der Spieler auf seinem grafischen Interface einen anderen Avatar oder einen NSC mit der Maus markiert, so verändert sich die Textausgabe: „Ihr zwinkert [Ziel] zu.“ (wobei das [Ziel] natürlich mit dem jeweiligen Namen des anvisierten Spielcharakters ersetzt wird). Anders als das gewöhnliche /me-Emoting sind Emotes außerdem rezipientensensitiv, d.h. dass der Produzent eines Emotes in der Ausgabe einen (geringfügig) anderen Ausgabebetext erhält, als der ggf. angewählte Spieler und die übrigen Rezipienten. Zur Veranschaulichung der Ausgabevarianten soll folgendes Beispiel mit dem fiktiven Sender *Ferdinand* und dem optionalen Zielcharakter *Charles* dienen:

- (1) /zwinkern aus der Sicht des Senders *Ferdinand*:

Ohne Ziel: *Ihr zwinkert mit den Augen.*

Mit Ziel: *Ihr zwinkert Charles zu.*

- (2) /zwinkern aus der Sicht des Ziels *Charles*:

Ohne Ziel: *Ferdinand zwinkert mit den Augen.*

Mit Ziel: *Ferdinand zwinkert Euch zu.*

³³¹ Für eine Auflistung englisch- und deutschsprachiger Emote-Befehle in World of Warcraft vgl. http://wowwiki.wikia.com/List_of_emotes und <http://www.ganz-kreativ.com/wow-kommandos-100.pdf> (letzter Zugriff: 01.06.17).

(3) */zwinkern* aus der Sicht eines unbeteiligten Empfängers:

Ohne Ziel: *Ferdinand zwinkert mit den Augen.*

Mit Ziel: *Ferdinand zwinkert Charles zu.*

Die automatische Anpassung des Textes an die Rezipienten erhöht die Eingabeökonomie der Emotes noch weiter: Der Sender benötigt keine kognitive Investition für die grammatikalische Adaption der Nachricht an sein Ziel und mögliche sekundäre Empfänger; der einfache Emote-Befehl reicht für ein sprachlich fehlerfreies und unmissverständliches Ergebnis aus.

Je nach Emote können sich die Ausgabeformen mit oder ohne Ziel allerdings deutlich unterscheiden, so etwa beim Emote */verlegen*, bei dem die Variante ohne Ziel lediglich „*Ihr seid schüchtern.*“ lautet, während die Ausgabe mit Ziel ausführlicher ist und dabei narrative Wertigkeit entwickelt: „*Ihr seid schüchtern ... zu schüchtern, um die Aufmerksamkeit von [Ziel] zu erregen.*“ Für die fehlerfreie Anwendung solcher Emotes in einem konkreten Handlungskontext muss dem Sender daher nicht nur der entsprechende Textbefehl, sondern auch der Ausgabertext bekannt sein.

Auf modaler Ebene noch interessanter als die rein textuellen Varianten sind allerdings Emotes, die auch auf der grafischen Ebene sichtbar sind. Gibt der Spieler bspw. die Systemanweisung */bow*, so verbeugt sich die Spielfigur sichtbar (vgl. Abbildung 7.3.4.2.1).



Abbildung 7.3.4.2.1: Die grafische Umsetzung des Emotes „*/bow*“

Das Emote wird aber *gleichzeitig* mit den Varianten „*Ihr verbeugt Euch huldvoll.*“, bzw. „*Ihr verbeugt Euch vor [Ziel].*“ auf textueller Ebene ausgegeben. Hierbei transkribieren sich textuelle und visuelle Ebene gegenseitig, wodurch eine größere Konkretheit erreicht wird, als auf nur einer der beiden Darstellungsebenen: Auf der textuellen (sprachlichen) Ebene wird der ausgeübte Akt zunächst beschrieben und dann entweder adverbial spezifiziert („*huldvoll*“) oder bezüglich des Adressaten konkretisiert. Auf der visuellen Ebene wird die performative Realisierung sichtbar und zeigt damit, *wie* die Verbeugung konkret ausgeführt wird.

Der visuelle Anteil der Emotes unterliegt nicht denselben kommunikativen Einschränkungen wie der Textanteil, was konkrete Vorteile mit sich bringen kann: Es ist den Vertretern der zwei großen Fraktionen *Allianz* und *Horde* in *World of Warcraft* nicht möglich, auf konventionelle Weise per Chat zu kommunizieren, weil die Textnachrichten der einen Fraktion für die Empfänger der anderen Fraktion über einen systemseitigen Algorithmus als „Fremdsprache“ rekodiert und damit unverständlich werden (vgl. KAPITEL 7.4.3). Die visuellen Anteile der Emotes bleiben davon allerdings unberührt, was zumindest eine behelfsmäßige gestische Kommunikation zwischen den Vertretern unterschiedlicher Fraktionen ermöglicht.

Die komplexesten Emote-Varianten besitzen neben der textuellen und grafischen Informationsausgabe außerdem eine auditive Realisierungsebene. Meist sind das kurze, variierende Sätze oder isolierte Interjektionen, die jeweils durch den Senderavatar wiedergegeben werden. Startet ein Spieler bspw. das Emote */applaudieren* (alternativ: */bravo*), so wird auf der Textebene die Ausgabe „*Ihr applaudiert. Bravo!*“ bzw. „*Ihr applaudiert [Ziel]. Bravo!*“ geliefert (oder natürlich die für die Empfänger angepassten Varianten). Auf grafischer Ebene klatscht der ausführende Avatar in die Hände (vgl. Abbildung 7.3.4.2.2). Auf auditiver Ebene ist zum einen ein Klatschgeräusch zu hören, zum anderen eine variierende Sprachausgabe (z.B.: „*Gut gemacht!*“, „*Bravo!*“ oder „*Weiter so!*“). Die Varianten sind abhängig von Geschlecht des Avatars sowie von seiner Charakterrasse. Aber auch ein und derselbe Avatar wechselt in der Tonausgabe normalerweise zwischen mindestens zwei bis drei Varianten. Das bringt zwar eine größere Vielfalt ins Spiel, aber eine geringere Berechenbarkeit dessen, was tatsächlich geäußert wird – und damit eine verringerte kommunikative Präzision. Das wird insbesondere dann wichtig, wenn die (seltenen) Emotes mit längeren Satzketten in der Audioausgabe verwendet werden. Am einschlägigsten sind dafür vermutlich die Beispiele */witz* und */flirt*. Beide werden im Spiel textuell, grafisch und auditiv umgesetzt, allerdings sind die Audioausgaben nicht nur vergleichsweise umfangreich, sondern sie besitzen außerdem viele Realisierungsvarianten.

Gibt etwa ein männlicher menschlicher Sender das Emote */witz* ein, gestikuliert der Avatar auf grafischer Ebene. Die textuelle Ausgabe beschränkt sich auf „*Ihr erzählt einen Witz.*“ bzw. „*Ihr erzählt [Ziel] einen Witz.*“. Die Tongabe ist allerdings wesentlich umfangreicher und umfasst sechs Varianten, von denen jeweils eine nach dem Zufallsprinzip abgespielt wird³³²:

- 1) „Wie versteckt sich ein Tauren im Kirschbaum? Er malt seine Hufe rot an.“
- 2) „Kommt ein Orc mit einem Papagei auf der Schulter in eine Bar. Sagt der Schankkellner: ‚Wo habt Ihr den denn her?‘ Sagt der Papagei: ‚Durotar, die gibt’s da überall.‘“
- 3) „Gebt mir Deckung! Ich muss hinter nen Baum strullen.“
- 4) „Kommt ein Mann zu mir und sagt: ‚Tja, manchmal verliert man eben.‘ Sag ich: ‚So ist es. Und manchmal gewinnen die anderen.‘“
- 5) „Treffen sich zwei Fische. Sagt der eine: ‚Hi!‘ [*/haɪ*], Anm. d. WS] Darauf der andere ganz erschrocken: ‚Wo?‘“
- 6) „Also ich habe da eine Idee für ’nen tollen Film. Es geht um zwei Gnome, die einen Armreif der Macht finden und in der brennenden Steppe in den Kessel werfen müssen. Die beiden bilden die Bruderschaft des Armreifs. Unterwegs treffen sie einen Murloc namens Gottum und neun Armreifmonster. Man könnte einen Dreiteiler mit dem Titel: Der Herr des Armreifes daraus machen. Der Erste könnte ‚*Die Armreif-Gefährten*‘ heißen, der Zweite: ‚*Der Türme zwei*‘ und als krönenden Abschluss: ‚*Hey, der König ist wieder da!*‘.“

Inhaltlich sind die Witze (zu deren Verstehen man teilweise einiges Hintergrundwissen zum Spiel oder zu verwandten Themenbereichen benötigt) so unterschiedlich, dass der Spieler durch die zufällige Auswahl einer Variante seine Aussage nicht inhaltlich planen kann. Das Emote ermöglicht also zwar die avatarvermittelte, gestisch gestützte Realisierung der Illokution ‚*einen Witz erzählen*‘, nicht aber eine zuverlässige kontextuelle Einbettung des erzählten Inhaltes in eine spezifische Kommunikationssituation.

Im Allgemeinen ist die Verwendungshäufigkeit von Emotes in WWSK und WOWLOGK trotz ihrer hohen Eingabeökonomie eher niedrig (vgl. KAPITEL 2.5). Dafür lassen sich mindestens zwei (zusammenhängende) Gründe herleiten: Erstens für ihren Einsatz in der Kommunikation ein vergleichsweise komplexes Anwendungswissen notwendig, da es dutzende verschiedener

³³² Für eine inoffizielle Übersicht zu */witz*- und */flirt*-Varianten vgl. <http://forum.buffed.de/index.php/topic/7973-wow-witzeflirt-sprucheliste/> (letzter Zugriff: 01.06.17).

Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Eine offizielle Liste scheint zum aktuellen Zeitpunkt nicht angeboten zu werden.

Emotes gibt, die dem Sender bekannt sein und korrekt ausgeschrieben werden müssen. Zweitens ist zwar die grammatikalische Einpassung in den Gesprächskontext unproblematisch, die kontextuelle Einpassung muss aber, weil Emotes zu großen Teilen vorgefertigt und häufig mit Zufallselementen versehen sind, richtig geplant werden.

Den Ergebnissen von WoW-OU zufolge werden Emotes in erster Linie (von 272 (73,1%) der 372 Befragten, vgl. ANHANG 2, Frage 43) in scherzhafter Weise in die Kommunikation eingebracht. Der zweithäufigste Einsatzbereich ist mit 39,2% (146 Probanden³³³) die Produktion von Zeigegesten. An dritter Stelle steht mit 36% (134 Probanden) die Kommunikation mit den nicht auf andere Weise kontaktierbaren Spielern der Gegenfraktion. 125 Spieler (33,6%) gaben an, Emotes im Rollenspiel zu verwenden. Nur 33 der befragten Spieler (8,9%) verwenden nach eigener Aussage niemals Emotes. Diese Zahlen stehen allerdings nicht notwendigerweise im Widerspruch zur Feststellung der vergleichsweise seltenen Anwendung von Emotes in WOWLOGK und WOWSK, denn aus der Umfrage geht nicht hervor, wie *häufig* die befragten Spieler Emotes verwenden. Zusammenfassend kann aus den Zahlen geschlossen werden, dass Emotes zwar (zumindest in der öffentlichen Kommunikation) nicht extrem hochfrequent verwendet werden, aber dennoch ein bei der Mehrheit der Spielergemeinschaft beliebtes okkasionelles Kommunikationsmittel bilden.³³⁴

7.3.5 Weitere Kommunikationsformen im und um das MMORPG

Neben den bisher genannten Kommunikationsformen stehen den Mitgliedern einer MMORPG- und insbesondere der World-of-Warcraft-Spielergemeinschaft zahlreiche weitere Kommunikationsformen zur Verfügung. Diese werden zum Teil parallel, zu Teilen aber auch integrativ mit den bereits vorgestellten Formen verwendet und bieten daher weiteren Spielraum für sprach-

³³³ Hinweis: Die Summe Angaben überschreitet hier die 100%-Marke, weil bei der Frage Mehrfachantworten möglich waren.

³³⁴ Es muss bei dieser Annahme allerdings auch bedacht werden, dass Emotes nur die geringe Reichweite des *Sagen*-Channels besitzen. Es ist daher nicht erstaunlich, dass sich Beiträge mit höherer räumlicher Reichweite wesentlich häufiger in den Korpora finden, als Emotes. Allerdings werden sie auch in den übrigen Datensammlungen (WoWRAIDV und WoWRPV) nur gelegentlich eingesetzt. Um genaue Zahlen über die tatsächliche Häufigkeit und channelspezifische Verteilung von Emotes zu erhalten, müssten gezielt darauf ausgerichtete Daten aus unterschiedlichen Handlungskontext erhoben werden – wofür im Rahmen dieser Studie allerdings kein Raum bleibt.

und kommunikationswissenschaftliche Analysen. Diese in die konkreten Analysen aus KAPITEL 8 miteinzubeziehen würde allerdings sowohl den methodisch umsetzbaren, als auch den theoretisch sinnvollen Rahmen dieser Studie sprengen. Der Vollständigkeit halber nenne ich aber in Kürze diejenigen Kommunikationsformen, die bei einem weiterführenden Blick in die MMORPG-Kommunikation interessant sein könnten.

Internetforen, spielinterne Foren und Social-Network-Gruppen

Durch Internetforen wird genau genommen mehr als nur eine Kommunikationsform geliefert, weil hier sowohl öffentlich, als auch privat interagiert werden kann. Internetforen zeichnen sich durch eine primär textuelle, allerdings häufig visuell unterstützte und im Allgemeinen besonders persistente Kommunikation aus. Spieleexterne Internetforen decken einen von ihren Nutzern bestimmten thematischen Bereich ab und eignen sich damit für fachbezogene Diskussionen mit großer Reichweite. Blizzard Entertainment stellt für World of Warcraft ein eigenes Internetforum zur Verfügung³³⁵, allerdings gibt es auch zahlreiche private MMORPG-Foren. Beispielsweise greifen viele Stammraidgruppen oder Gilden auf private Internetforen zurück, um dort strategische Vorbereitungen und Terminabsprachen durchführen zu können.

Es wurde in der Vorbereitungszeit zur Datenaufnahme außerdem der Einsatz spielinterner Foren beobachtet, wozu das Spiel allerdings modifiziert werden muss, und für deren Nutzung sich die Spieler in das Spiel einwählen müssen. Wie verbreitet solche spielinternen Foren zum aktuellen Zeitpunkt sind, ist allerdings kaum überprüfbar, weil hierfür keine zuverlässigen Erhebungsmethoden mit ausreichender Reichweite zur Verfügung stehen.

Den Internetforen sehr ähnlich sind themenspezifische Gruppen in Social Networks, allen voran dem internationalen Marktführer *Facebook*³³⁶. Auch hierbei handelt es sich um eine textbasierte, persistente Kommunikationsform, in der sich Community-Gruppen beliebiger Größe austauschen können. Der wichtigste Unterschied zu sonstigen Internetforen liegt in der Möglichkeit zur direkten Einbindung von Videomaterial in die Beiträge, der andersartigen multimodalen Präsentationsform und der deutlich stärkeren Anbindung von Facebook an andere internetbasierte Interaktionsplattformen wie etwa *YouTube*, *Twitter* oder *Instagram*.

³³⁵ Vgl. zum WoW-eigenen Internetforum <http://eu.battle.net/wow/de/forum/> (letzter Zugriff: 01.06.17)

³³⁶ Siehe: www.facebook.de, bzw. www.facebook.com (letzter Zugriff: 01.06.17)

Spielübergreifende Chats

Blizzard Entertainment bietet unter Zuhilfenahme von spielübergreifenden Nutzeraccounts die Möglichkeit, Chats von verschiedenen Spielen miteinander zu verbinden. So sind beispielsweise textbasierte Gespräche zwischen World of Warcraft-Spielern und Diablo III³³⁷-Spielern möglich. Eine Analyse solcher Gespräche wäre vor allem hinsichtlich des spieler sprachlichen Ausdrucksrepertoires interessant, da durch den Kontakt zwischen den zwei benachbarten, aber nicht deckungsgleichen Spielergemeinschaften Wechselwirkungen zu erwarten sind, die das Register und ggf. auch die übrige multimodale Kommunikationsgestaltung beider Sprechergruppen beeinflussen könnten.

RP-Flags

Über inoffizielle (aber allgemein tolerierte) Spielmodifikationen (spieler sprachlich auch ‚AddOns‘ oder ‚Mods‘) ist es möglich, eine sog. *RP-Flag* in das Spiel einzubauen. Damit können Spieler anderen Nutzern derselben Modifikation ein optionales grafisch-textuelles Informationsfenster (ähnlich denen der spielinternen Links, vgl. KAPITEL 7.3.4.1) mit (frei erfundenem) Hintergrundwissen zum eigenen Avatar zur Verfügung stellen – typischerweise sind das (über das grafisch Sichtbare hinausgehende) detaillierte Beschreibungen des Aussehens des Spielcharakters oder Informationen zu seiner Hintergrundgeschichte.³³⁸ RP-Flags ist offenbar nur für das Rollenspiel interessant; dort sind sie allerdings recht weit verbreitet, weil sie nicht nur Informationen zu den Charakteren der erzählten Geschichte liefern, sondern auch als allgemeines Signal zur Rollenspielbereitschaft verwendet werden können. In den Rollenspieldaten dieser Studie (WoWRPV) wurde der Einsatz von RP-Flags mehrfach verzeichnet. Obwohl in dieser Studie keine dezidierte Analyse der RP-Flags vorgenommen werden kann, da sie nur okkasionell und beiläufig in die Rollenspielkommunikation miteinbezogen werden und sie damit nicht

³³⁷ Diablo III ist ein erfolgreiches, internetgebundenes Spiel des *Hack 'n Slay*-Genres, das 2012 von Blizzard Entertainment publiziert wurde. Vgl. auch <http://eu.battle.net/d3/de/?-> (letzter Zugriff: 01.06.17).

³³⁸ Es stehen mehrere Varianten für eine solche Modifikation zur Verfügung. Für ein Beispiel vgl. <http://www.curse.com/addons/wow/my-role-play> (letzter Zugriff: 01.06.17).

zentral formen, werde ich ihre Einbindung in die Kommunikation in KAPITEL 8.2 anhand eines Beispiels ansprechen.³³⁹

Gilden-Meldungen

In Gildenzusammenschlüssen stehen einige einfache Kommunikationsformen zur Verfügung, deren Kommunikationsbeiträge sich oft nur über einen oder wenige Sätze erstrecken. Beispielsweise besitzt World of Warcraft einen integrierten *Gilden-Kalender*, mit dem die Mitglieder einer Gilde gemeinsame Ereignisse vorplanen können. Hier sind neben den eigentlichen Kalendereinträgen auch (rein textuelle) Kurzkomentare möglich. Außerdem ist es den Leitern einer Gilde möglich, eine sog. „*Gildennachricht des Tages*“ zu verfassen – diese wird jedem Gildenmitglied, das sich in das Spiel einwählt, einmalig im Chat wiedergegeben. Solche Gildennachrichten sind i.d.R. Begrüßungen, Ankündigungen oder Erinnerungen an wichtige Ereignisse.

Sowohl Kalendereinträge, als auch Gildennachrichten spielen für die in der Analyse thematisierten Handlungsräume allerdings keine zentrale Rolle, weswegen auch sie in KAPITEL 8 nicht dezidiert analysiert werden.

7.4 Sender → Spiel → Empfänger: Ein Kommunikationsmodell für MMORPGs

In den vorangehenden Kapiteln wurde ein breites Spektrum an Kommunikationsformen, Kommunikationsmodi und typischen Phänomenen der MMORPG-Kommunikation angesprochen. Damit ist bereits ein recht umfassender Überblick über die *Vielseitigkeit* der Spielerkommunikation gegeben. Allerdings wird mit der alleinigen Nennung solcher Elemente noch nicht hinreichend deutlich, wie die verschiedenen Kommunikationsmöglichkeiten (und das meint hiermit vor allem: die verschiedenen Kommunikationsformen) strukturell miteinander *zusammenhängen*. Diesen Aspekt möchte ich im folgenden Abschnitt mit einem zusammenfassenden Kommunikationsmodell er-

³³⁹ Hierzu einige ergänzende Informationen aus WOW-OU: 84 der 155 befragten Rollenspieler (55%) bezeichneten RP-Flags als „essenziell wichtig“ oder „hilfreich“ für das Rollenspiel. Weitere 64 Probanden (41%) sahen sie als „neutral“ oder „unwichtig“ an. Nur 7 Probanden (5%) lehnten RP-Flags grundlegend ab oder machten keine Angabe zu ihrem Nutzen (vgl. ANHANG 2, Frage 46). Damit sind RP-Flags ein wichtiges, wenn auch nicht zentrales Element des Rollenspiels, was sie für weiterführende Betrachtungen des Handlungsraumes interessant machen könnte.

gänzen. Dadurch soll gezeigt werden, in welchem Verhältnis die drei übergeordneten Kommunikationsformen Chat, Internettelefonie und Spielgrafik im Gesamtkontext zueinander stehen, und wie sie sich gegenseitig ergänzen können. Im Zentrum stehen in dem Modell daher weniger die individuellen Einflussnahmen von Sender und Empfänger auf die Kommunikation (welche bereits in dem Modell der multimodalen Ausdrucksgestaltung in KAPITEL 6.6.5 berücksichtigt wurden), als die medial gelieferten Kommunikationsmöglichkeiten und Einschränkungen.

Hierfür muss aber zunächst noch einmal betont werden: Viele MMORPGs ähneln sich sehr stark, aber sie sind niemals identisch und unterliegen außerdem einem ständigen Entwicklungsprozess. Die Spielerhersteller versuchen zwar einerseits in der Regel, die Erfolgskonzepte der Konkurrenzprodukte zu kopieren, benötigen allerdings andererseits auch Alleinstellungsmerkmale bezüglich Konzeption, Spielbarkeit („*Gameplay*“), Darstellung und Inhalt. Entsprechend kann ein allgemeines Kommunikationsmodell, das *alle* clientbasierten MMORPGs zu umfassen versucht, nicht gleichzeitig die individuellen Merkmale der Einzelspiele widerspiegeln. Daher möchte ich in diesem Kapitel zwei Varianten meines MMORPG-Kommunikationsmodells vorstellen: Zunächst wird ein *spielunspezifisches* Modell schrittweise konstruiert, welches einen vereinfachenden Blick auf die grundlegenden Mechaniken und Zusammenhänge der aktuellen und allgemeineren MMORPG-Kommunikation zulässt. Anschließend wird aus dem *spielunspezifischen* ein *spielspezifisches* Modell konstruiert, das auf den Untersuchungsgegenstand World of Warcraft zugeschnitten ist. Der sukzessive Aufbau des Modells soll dabei das Verständnis für die verschiedenen Ausgangslagen der Spielerkommunikation sichern und dabei auch die in die finale Version des Modells einbezogenen Varianten erläutern.

7.4.1 Modellgrundlagen

Für beide Modellvarianten dient das vielzitierte informationstheoretische Kommunikationsmodell von SHANNON und WEAVER als Grundlage (vgl. Abbildung 7.4.1.1a). Ich sehe dieses Modell aufgrund seiner Einfachheit und seiner Betonung der medialen Strukturen der Kommunikation als eine geeignete Basis an, um ein komplexeres, auf bestimmte Kommunikationskontexte angepasstes Modell darauf aufzubauen. Allerdings wird zunächst nur die Minimalform des Modells benötigt (vgl. Abbildung 7.4.1.1b).

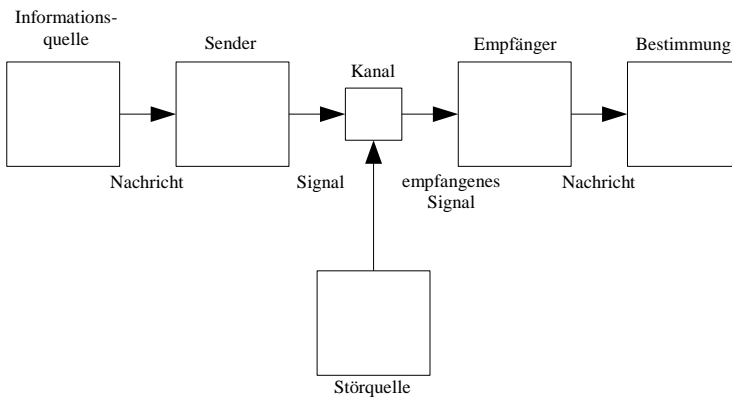


Abbildung 7.4.1.1a: *Das informationstheoretische Kommunikationsmodell nach SHANNON und WEAVER*³⁴⁰

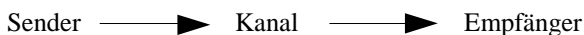


Abbildung 7.4.1.1b: *Die Minimalform des SHANNON-WEAVER-Modells*

Die drei zentralen Elemente des Modells sind der (im vorliegenden Falle menschliche) *Sender*, welcher die Information ausgibt, der *Kanal* (nach SHANNON/WEAVER sind das bspw. Lichtwellen und Schallwellen, aber auch materielle Medien), welcher die Information physikalisch überträgt, und der (ebenfalls menschliche) *Empfänger*, der die Information aufnimmt und auswertet. Das Verhältnis von Sender und Empfänger ist umkehrbar, ihre Rollen können also im Gesprächsverlauf im Rahmen einer wechselseitigen Kommunikation getauscht werden. Möchte man nun dieses Fundament spezifizierend

³⁴⁰ Darstellung nach SHANNON/WEAVER (1949): 2, Fig. 1: *Schematic diagram of a general communication system.*

auf die MMORPG-Kommunikation adaptieren, müssen einige Präzisierungen hinsichtlich aller drei Bereiche des Modells vorgenommen werden.

Im Vorfeld möchte ich aber zunächst noch einmal auf die in KAPITEL 5 für diese Studie zugrunde gelegte Terminologie verweisen, die von den Begriffen SHANNON und WEAVERS abweicht. In ihrem Modell wird der mittlere Teil allgemein als *Kanal* bezeichnet, womit auch die für die Informationsvermittlung verwendeten Medien gemeint sind. Meiner terminologischen Grundierung folgend müssen für das MMORPG-Kommunikationsmodell allerdings einige Präzisierungen vorgenommen werden: Zwischen Sender und Empfänger (deren Körper in jeder Kommunikation biologische Multimedien sind) steht als vermittelndes technisches Multimedium der mit dem Internet verbundene Computer (womit auch die Internetserver als Teil der medialen Vermittlung gesehen werden müssen), der sich vor allem des auditiven und des visuellen Kanals bedient. Durch ihn kann eine Reihe unterschiedlicher Kommunikationsformen (Internettelefonie, Chat, Spielgrafik und deren oben vorgestellten Subformen) mit unterschiedlicher Reichweite und verschiedenen multimodalen Kompositionen eingesetzt werden. Auf relativ hohem Verallgemeinerungsgrad lassen sich hier grob die Kategorien *spielgebundene Kommunikation* (im Folgenden: *SGK*, Chat und Spielgrafik) und *spielungebundene Kommunikation* (im Folgenden: *SUK*, Internettelefonie) unterscheiden. Diese Kategorien werden in den folgenden Modellen anstelle des *Kanal*- bzw. *Medien*-Begriffes eingesetzt, weil sie die Kombination aus Kanal, Medium und daraus hervorgehenden Kombinationsformen und modalen Kompositionsmöglichkeiten umfassen.

Bei der modellhaften Berücksichtigung der möglichen Kommunikationssituationen beginne ich zunächst mit der Diversität von Sendern und Empfängern: Im MMORPG setzen Spieler häufig nicht nur eine einzige übergeordnete Kommunikationsform ein, sondern gleich mehrere in integrierter Weise. Welcher Spieler wann auf welche Kommunikationsformen zugreift – und welche Schnittmengen damit gebildet werden – ist zwar im Kern von den jeweiligen Handlungskontexten abhängig, kann jedoch aus medialer Perspektive grundsätzlich jederzeit variiert werden. Es liegt daher die Erkenntnis nicht fern, dass es zu verschiedenen Sender- und Empfängerkonstellationen kommen kann, auf die ich im Folgenden genauer eingehen möchte.

Alle folgenden Darstellungen (Ausgangssituationen (a)-(e)) gehen zunächst von offenen Sender- und Empfängergruppen von *einem oder mehreren Akteuren* aus, wobei die komplexeren Varianten des Modells nur auf Situationen mit mehr als zwei Akteuren angewendet werden können. Diese *Mengen* von Sender- und Empfänger werden im Modell kreisförmig dargestellt. Damit wird

keine konkrete Aussage über die konkrete Größe der Sender- und Empfänger-mengen getroffen, es lassen sich allerdings durch unterschiedlich große Kreise Tendenzen und Teil-Ganzes-Verhältnisse darstellen.

Ausgangssituation (a): Alle Kommunikationsteilnehmer nutzen ausschließlich Mittel der SGK.³⁴¹

Hierbei handelt es sich um die Reduzierung auf die wesentliche Kommunikationsbasis in MMORPGs: Den Chat und die Spielgrafik (vgl. Abbildung 7.4.1.1). Diese stehen in jeder Spielsituation zur Verfügung und reichen für einen spielbegleitenden Informationsaustausch aus, insbesondere wenn die eigentliche spielerische Tätigkeit nur wenig Aufmerksamkeit erfordert. So greift dieses Modell in mehreren Spielsituationen, beispielsweise beim nicht oder nur wenig durch Spielhandlungen unterbrochenen Plaudergespräch, bei kleineren temporären Spielergruppierungen, die in ihren spielerischen Routineabläufen keinen Bedarf an spontanerem oder persönlichem Informationsaustausch haben, oder auch beim weitgehend vom ausführenden Realsender losgelösten Rollenspiel, da dort der Einsatz der Internettelefonie Hinweise auf individuelle Merkmale des realen Senders gibt und damit die Rollenspiel-Immersion beeinträchtigen kann (vgl. dazu auch KAPITEL 8.2). In dieser Konstellation ist die Kommunikation, ganz dem Modell SHANNONS und WEAVERS entsprechend, vollständig umkehrbar: Sender und Empfänger können jederzeit die Rollen in allen der SGK zugehörigen Kommunikationsformen beliebig tauschen.

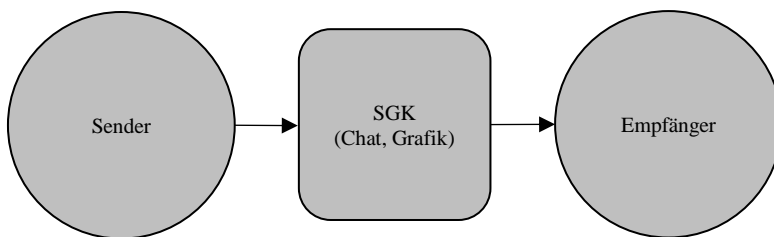


Abbildung 7.4.1.2.: *Rein spielgebundene Kommunikation ohne Einbeziehung ungebundener Kommunikationsformen*

³⁴¹ Ein äquivalentes Modell, bei dem die Sender und Empfänger ausschließlich mit spielungebundenen Mitteln kommunizieren, ist natürlich auch denkbar. Allerdings fällt es dann nicht mehr in den Bereich der MMORPG-Kommunikation, weil ich hierfür die zumindest teilweise spielbezogene Interaktion oder wenigstens die ‚Anwesenheit‘ im Spiel durch einen Avatar als notwendige Grundvoraussetzung ansehe.

Ausgangssituation (b): Alle Kommunikationsteilnehmer setzen sowohl Mittel der SGK, als auch Mittel der SUK uneingeschränkt ein.

Insbesondere in Gruppen im kooperativen Zusammenspiel mit hohem Absprachebedarf oder mit der Notwendigkeit von hoher Kommunikationsgeschwindigkeit oder Intimität zwischen den Akteuren wird die optionale Internettelefonie (weiß hinterlegt) zur obligatorischen spielgebundenen Kommunikation (grau hinterlegt) hinzugezogen, wodurch also spielgebundene und spielungebundene Kommunikationsformen integrativ genutzt werden können. Im Idealfall können sowohl alle Sender, als auch alle Empfänger vollständig auf alle Kommunikationsformen zugreifen (Abbildung 7.4.1.3), womit auch die Umkehrbarkeit der Rollen erhalten bleibt. Dadurch ist ein sehr schneller und lückenloser Informationsaustausch möglich. Der Chat dient vor allem der vergleichsweise persistenten Speicherung und Überprüfbarkeit von Textnachrichten, während die Telefonie besonders spontane Beiträge und prompte Reaktionen erlaubt (zur Anwendung dieser Konstellation vgl. KAPITEL 8.3).

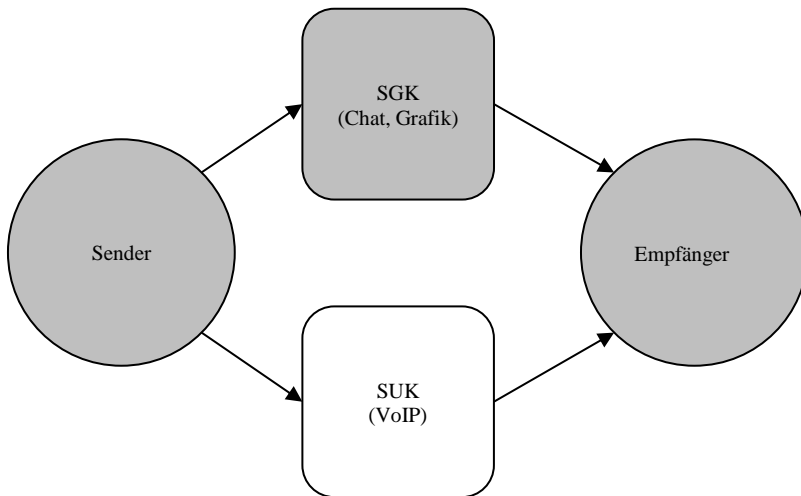


Abbildung 7.4.1.3: Paralleler Zugriff auf Formen der SGK und der SUK; alle Sender und Empfänger können uneingeschränkt auf alle Kommunikationsformen zugreifen

Ausgangssituation (c): Alle Kommunikationsteilnehmer nutzen die Mittel der SGK uneingeschränkt. **Ein Teil** der Kommunikationsteilnehmer verwendet gleichzeitig die Internettelefonie.

Diese Ausgangssituation findet sich bspw. (aber nicht ausschließlich) in der Gildenkommunikation: Gilden sind langfristige Spielergruppierungen, die

häufig dutzende von Mitgliedern besitzen. Diese sind permanent durch ihren exklusiven Gildenchat miteinander vernetzt. Das bedeutet aber nicht, dass sie auch notwendigerweise miteinander *spielen* müssen; der Gildenchat mit seiner unbegrenzten Reichweite funktioniert auch, wenn die Spieler völlig unterschiedlichen Beschäftigungen nachgehen. Allerdings folgen Teile der Gilde oft regelmäßigen gemeinsamen Beschäftigungen, bspw. gildeninternen Raids. Für solche Fälle setzen diese Untergruppen dann häufig die Internettelefonie ein. Dadurch werden die Sender- und Empfänger in zwei Teilmengen gespalten – jene, die jegliche Informationen beider Kommunikationswege empfangen können und solche, die nur über die spielinternen Kommunikationsformen Informationen erhalten. Hierdurch können Informationsdiskrepanzen zwischen den unterschiedlichen Empfängermengen entstehen, die nur ausgeglichen werden können, indem Empfänger der Internettelefonie zu Sendern der spielinternen Kommunikation werden und dort die fehlenden Informationen nachliefern – die Kommunikationsformen der SUK (VoIP/Internettelefonie) bilden damit gleichsam den Knotenpunkt der Informationsverteilung. Die Kommunikationssituation ist insofern umkehrbar, als dass jeder Empfänger einer Kommunikationsform auch deren Sender sein kann. Allerdings ist der Wissensstand der SGK-Nutzer über die Abläufe in der Internettelefonie von der Kooperation der besser informierten VoIP-Nutzer abhängig. Sobald sich die kleinere, über mehr Informationen verfügende Gruppierung der VoIP-Nutzer dazu entscheidet, den von der SGK dependenten Nutzern Informationen vorzuenthalten, ist der Informationsausgleich zwischen SGK und SUK nicht mehr gegeben und damit die Wechselseitigkeit von SGK und SUK unterbrochen.

Das Modell erfasst solche Beziehungen verschieden großen Sender- und Empfängermengen mit sich gegenseitig umschließenden Kreisen, wobei der kleinere Nutzerkreis der VoIP-Empfänger auf die in der Internettelefonie erhaltenen Zusatzinformationen reagieren und zum „reaktiven“ SGK-Sender werden kann (Abbildung 7.4.1.4).

In manchen Fällen wird eine solche Situation auch durch technische Defizite erzeugt: Während der Datenerhebungen fielen mehrere Fälle auf, in denen ein Teil der Kommunikationsteilnehmer in einer Raidgruppe nicht die technischen Voraussetzungen (v.a. das Vorhandensein eines funktionierenden Mikrofons) erfüllten und daher nicht als Sender in der Internettelefonie aktiv werden konnten. Spielern wurde in diesen Fällen meist von ihren Gruppen empfohlen, sich dennoch zumindest als Empfänger in das VoIP-Programm einzuwählen, um so viele Informationen wie möglich direkt zu erhalten und schnell und ohne die Notwendigkeit weiterer Vermittlung darauf reagieren zu können. Im Modell würde eine solche Situation durch einen größeren Empfänger-(SUK)-Kreis dargestellt werden, während der SUK-Kreis auf der Senderseite unberührt bliebe.

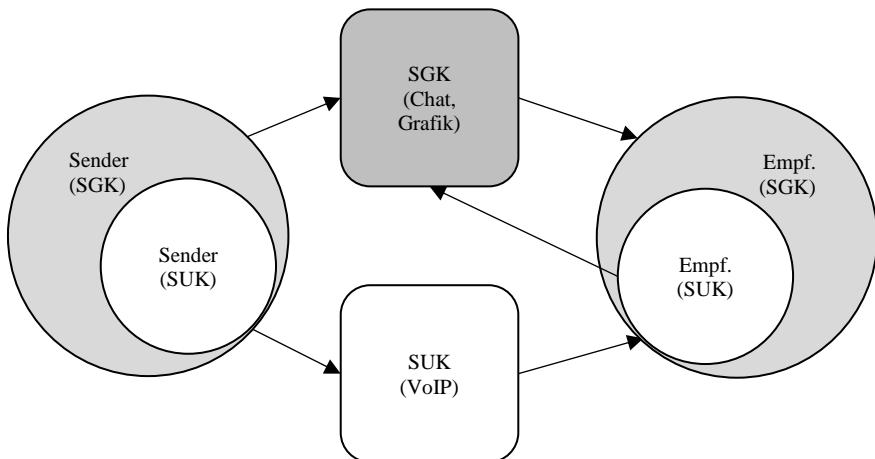


Abbildung 7.4.1.4: Alle Kommunikationsteilnehmer setzen Mittel der SGK ein. Eine Teilmenge setzt Mittel der SUK ein und kann als ‚reaktiver Sender‘ die SGK-Empfänger mit zusätzlichen Informationen ausstatten.

Ausgangssituation (d): Alle Kommunikationsteilnehmer nutzen die Internettelefonie. **Ein Teil** der Kommunikationsteilnehmer verwendet gleichzeitig Formen der SGK.

Hierbei handelt es sich um die Umkehrung der Ausgangssituation (c), die in der Spielerkommunikation zwar auftritt, dann aber i.d.R. weniger spielbezogene Kommunikation beinhaltet. Während des Erhebungszeitraumes kam diese Konstellation bspw. immer dann vor, wenn Spieler einer World-of-Warcraft-Gilde als soziale Gruppe verbal interagierten, dabei aber auf mehrere Spiele und/oder spielexterne Nebenbeschäftigungen verteilt waren. Dadurch ist nur ein Teil der SUK-Nutzer auch gleichzeitig SGK-Nutzer (vgl. Abbildung 7.4.1.5).

Die Abhängigkeit der Sender- und Empfängergruppen voneinander entspricht jener der Ausgangssituation (c) – mit dem Unterschied, dass die Empfänger der SGK medial betrachtet *immer* auch deren Sender sein können, da mit der technischen Deaktivierung der Kommunikationsmöglichkeiten im Spiel gleichzeitig auch das Spiel selbst deaktiviert würde. Allerdings kann trotzdem eine Sender-Empfänger-Diskrepanz bei den SGK-Nutzern immer dann entstehen, wenn ein Spieler zu beschäftigt mit der Steuerung der Spielfigur ist, um via Chat und grafischen Optionen kommunizieren zu können. In anspruchsvollen Spielsituationen wie Raids ist das keine Seltenheit. Daher werden dort die nötigsten Informationen bevorzugt über die schnellere und von der Tastatur unabhängige Internettelefonie vermittelt.

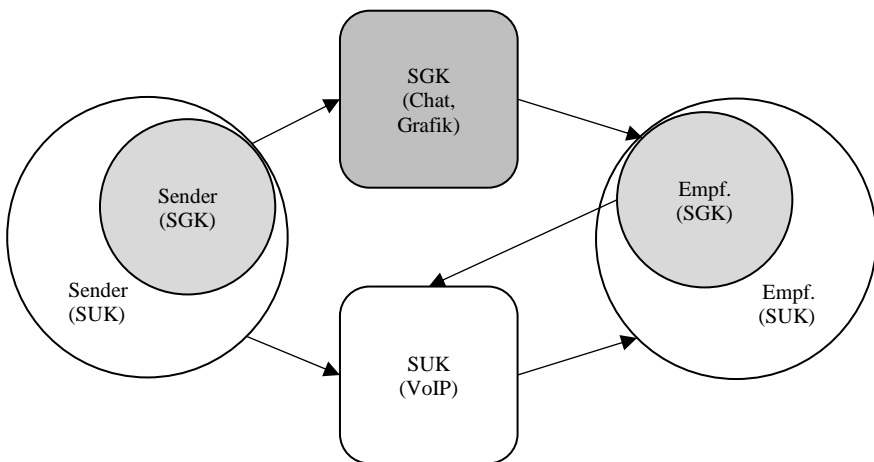


Abbildung 7.4.1.5: Alle Kommunikationsteilnehmer Mittel der SUK ein. Eine Teilmenge greift auf Mittel der SGK (Chat/Spielgrafik) zu und kann als ‚reaktiver Sender‘ die SUK-Empfänger mit zusätzlichen Informationen ausstatten.

Ausgangssituation (e): Einige Teilnehmer setzen ausschließlich Mittel der SGK ein. Andere Teilnehmer setzen ausschließlich Mittel der SUK ein. Ein Teil der Kommunikationsteilnehmer kann sowohl auf Mittel der SUK, als auch auf Mittel der SGK zugreifen und bildet Schnittmengen, über welche die Informationen an alle Empfänger weitergeleitet werden können.

Im Kern handelt es sich hierbei nicht um eine Spezifizierung, sondern um eine Erweiterung der oben vorgestellten Teilmodelle: Je stärker der Blick auf größere Nutzergruppen ausgeweitet wird, desto wahrscheinlicher werden Konstellationen, in denen sowohl Sender- als auch Empfängergruppen nicht mehr in einem Teil-Ganzes-Verhältnis stehen, sondern Schnittmengen bilden. Das ist insbesondere dann der Fall, wenn mehr als zwei Sender- und Empfängergruppen an der Interaktion beteiligt sind. Im Modell wird beispielhaft von nur

zwei Gruppen ausgegangen, es ließe sich allerdings nach Bedarf auf mehr Gruppen erweitern.

Die Bildung von Schnittmengen bei mehreren Sender- und Empfängergruppen ist notwendig, um die Informationsmengen *beider* Bereiche (SGK und SUK) anzugleichen. Die reaktiven Sender dienen damit der beidseitigen Vernetzung der Kommunikationsformen und können nur innerhalb dieser Schnittmengen entstehen (vgl. Abbildung 7.4.1.6).

Eine etwas idealtypische Beispielsituation zur Verdeutlichung: Alle Mitglieder einer Gilde sind in das Spiel eingewählt und kommunizieren über den Chat miteinander (SGK-Nutzermenge). *Einige* Kommunikationsteilnehmer aus dieser Gruppe (die Schnittmenge beider Nutzergruppen) sind gleichzeitig in der Internettelefonie eingewählt und bilden dort zusammen mit Gesprächspartnern, welche ihrerseits nicht im Spiel aktiv sind und daher auch keinen Zugang zu spielgebundenen Kommunikationsformen haben, die zweite Nutzermenge (SUK). Die in das Spiel und die Telefonie eingewählten Gildenmitglieder dienen hier also als Vermittler zwischen den VoIP-Nutzern, die nicht in das Spiel eingewählt sind, und den Chatmitgliedern, die zu dem Zeitpunkt keinen Zugang zum VoIP haben. Es kann trotzdem einen Informationsaustausch zwischen den reinen Chatnutzern und den reinen VoIP-Nutzern geben, solange die Schnittmenge beider Kommunikationsformen eine vermittelnde Rolle übernimmt.

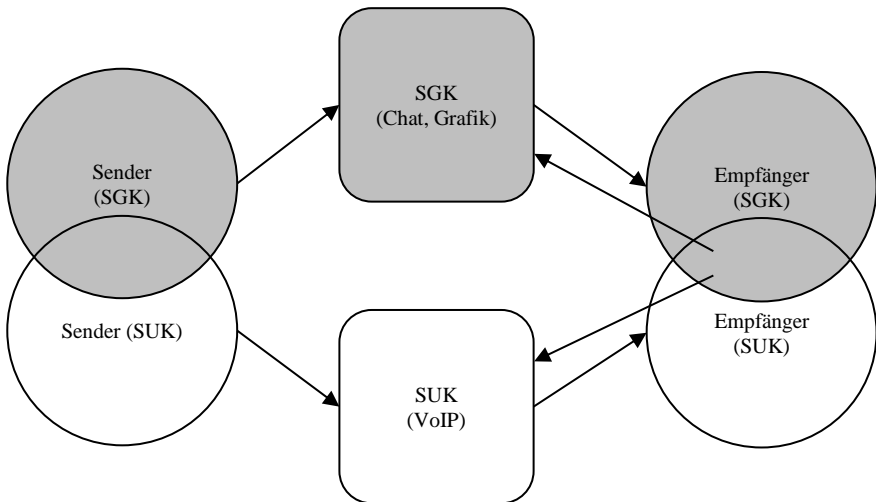


Abbildung 7.4.1.6: Kommunikationsteilnehmer aus SUK und SGK bilden verschiedene Gruppierungen, deren Schnittmengen den rückwärtigen Informationsangleich zwischen allen Nutzermengen ermöglichen.

Mit diesen fünf Typen sind die möglichen Sender- und Empfängerkonstellationen für das Vorhaben einer Modellbildung zunächst hinreichend beschrieben. Vorstellbar wäre auch die Einbindung einiger weiterer Varianten, etwa durch die Berücksichtigung weiterer spielungebundener Kommunikationsformen wie die in KAPITEL 7.3.5 beschrieben, was aber erstens für die vorliegende Studie zu weit führt und zweitens im Kern nach denselben Prinzipien funktionieren würde, wie die Einbindung der Internettelefonie. Deswegen gehe ich nun direkt zur Herleitung eines allgemeineren Kommunikationsmodells für clientbasierte MMORPGs über.

7.4.2 Ein Kommunikationsmodell für clientbasierte MMORPGs

Die Modellvariante (e) kann in gewisser Hinsicht als allgemeinste Form gesehen werden, die auch die Eventualitäten der Modelle (a) bis (d) abdecken kann, sofern man die weißen Bereiche des Modells als rein optional berücksichtigt und für die Bereiche außerhalb der Schnittmengen auch eine mögliche ‚Nullmenge‘ zulässt. Von diesem Standpunkt ausgehend werde ich die Variante (e) in den folgenden Schritten der Modellerstellung als Basis verwenden. Mit ihr steht bereit ein Ansatz zur Verfügung, der durch seine einfachen und allgemeingültigen Strukturen in der Lage ist, das ‚Skelett‘ der typischen clientbasierten MMORPG-Kommunikation zu beschreiben. Auch kleinere Spiele, die nur über einen einzigen Server und basale Chatfunktionen verfügen, werden von diesem Modell erfasst.

Bisher wurde allerdings ein wesentliches Element des SHANNON-WEAVER-Modell nicht berücksichtigt: SHANNON und WEAVER gehen von der Möglichkeit einer Störung der Kommunikation aus (dort als *Noise Source* bezeichnet), welche auf den Kanal einwirkt und die Übertragung erschweren oder verhindern kann (SHANNON/WEAVER (1948): 2, s.o.). Natürlich können sowohl während der Internettelefongespräche, als auch in den spielinternen Kommunikationsformen diverse *Noise Sources*, bzw. genauer gesagt physikalische Störungen nicht nur auf auditiver Ebene auftreten. Insbesondere in der MMORPG-Kommunikation darf außerdem ein weiterer, nicht-physikalischer (sondern eher pragmatischer) Störfaktor nicht übersehen werden: das Spiel selbst. Wie bereits einleitend erläutert, ist die MMORPG-Kommunikation eine *Neben-* bzw. *Teilbeschäftigung* zur Hauptbeschäftigung des eigentlichen Spielprozesses. Möchte sich der Spieler auf das eigentliche Spiel konzentrieren, so fällt ihm die Kommunikation zwangsläufig schwerer. Das betrifft insbesondere die Chatkommunikation, die, wie auch die Spielfigurensteuerung, über die Eingabetastatur funktioniert. Der Spieler muss sich also, oft in einem relativ engen

Zeitfenster, zwischen *Steuerung* und *Kommunikation* entscheiden. Den eigentlichen Spielprozess aus kommunikationstheoretischer Sicht als „Störquelle“ zu klassifizieren ist daher naheliegend, wenngleich damit eine Kategorienerweiterung gegenüber dem Originalmodell von SHANNON und WEAVER vorgenommen wird (Abbildung 7.4.2.1).

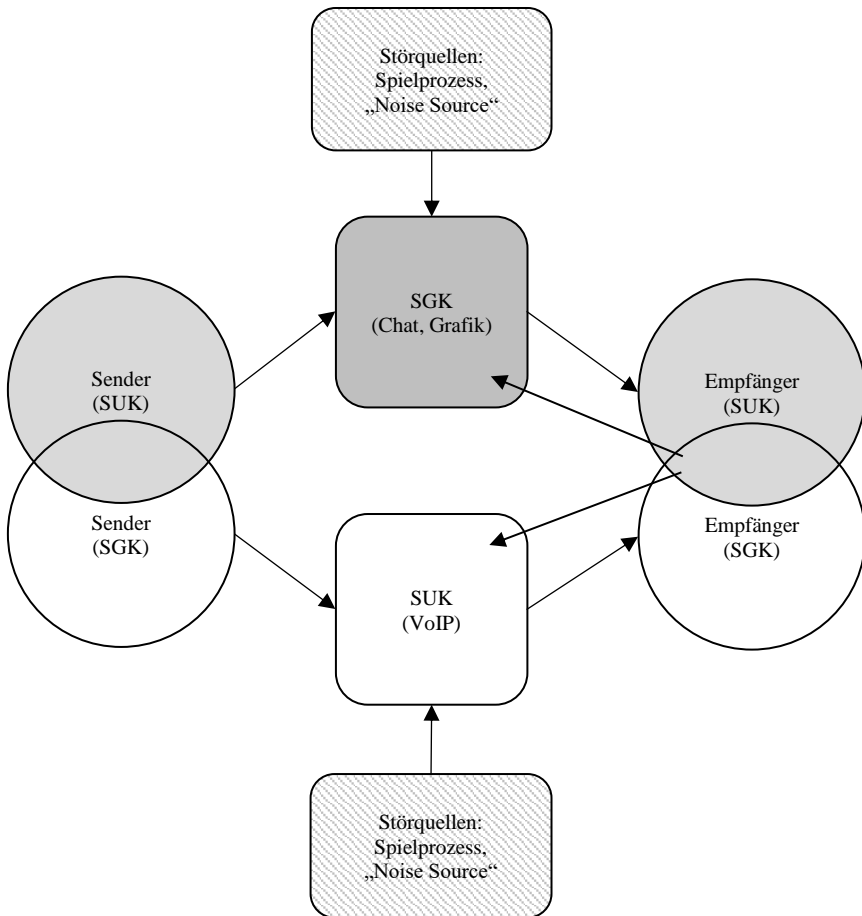


Abbildung 7.4.2.1: Ein allgemeines Kommunikationsmodell für client- und VoIP-basierte MMORPG-Kommunikation

7.4.3 Ein Kommunikationsmodell für World of Warcraft

Während das in KAPITEL 7.4.2 erstellte Modell so offen gestaltet ist, dass es auf alle MMORPG-Vertreter anwendbar ist, lassen sich für den konkreten Untersuchungsgegenstand *World of Warcraft* einige Präzisierungen vornehmen.

Das betrifft vor allem den mittleren Teil des Modells, der die Informationsübermittlung durch verschiedene Kommunikationsformen mit jeweils eigenen Möglichkeitsräumen thematisiert.

Durch seine strukturelle Komplexität übernimmt vor allem der Spielchat in World of Warcraft mit seiner Vielzahl an Channels eine besondere Rolle in der Kommunikation ein: Alle in KAPITEL 7.3.1.1 beschriebenen Chatchannels werden vom Spiel jeweils *pro Server* angeboten. Zwei Spieler unterschiedlicher Server können also (bis auf einige Ausnahmefälle) *nicht* über den Chat miteinander in Kontakt treten, obwohl ihnen die gleichen Chatkategorien zur Verfügung stehen. Die ‚*unbegrenzte Reichweite*‘ (vgl. KAPITEL 7.3.1.1) eines Chatchannels, das sei noch einmal betont, bezieht sich nur auf die räumlichen Distanzen *innerhalb einer einzigen Instanz* (d.h. einer einzelnen, serverabhängigen digitalen Realisierung) der virtuellen Spielwelt.

Ähnlich verhält es sich mit den Chatchannels der beiden konkurrierenden Fraktionen *Allianz* und *Horde*. Diese stehen sich als strikt getrennte Avatargruppierungen gegenüber, welche nicht nur weitgehend auf jeweils eigene Versionen der Chatchannels zugreifen, sondern auch sprachlich separiert sind: Zwar können manche Chatchannels fraktionsübergreifend verwendet werden (nämlich jene, die ein face-to-face-Gespräch zwischen Avataren simulieren, d.h. der *Say*- und der *Shout*-Channel sowie /me-Ausdrücke), aber die Textnachrichten werden für die jeweilige Gegenfraktion rekodiert (bzw. chiffriert) und sind damit nicht mehr (ohne Weiteres) als sinnhaltige Nachrichten rezipierbar. Das folgende Teilmodell stellt eine übergeordnete Grob-, bzw. Makrostruktur der SGK dar, deren komplexe Meso- und Mikroebenen für jede Fraktion und auf jedem Server separat berechnet werden müssen (Vgl. Abbildung 7.4.3.1):

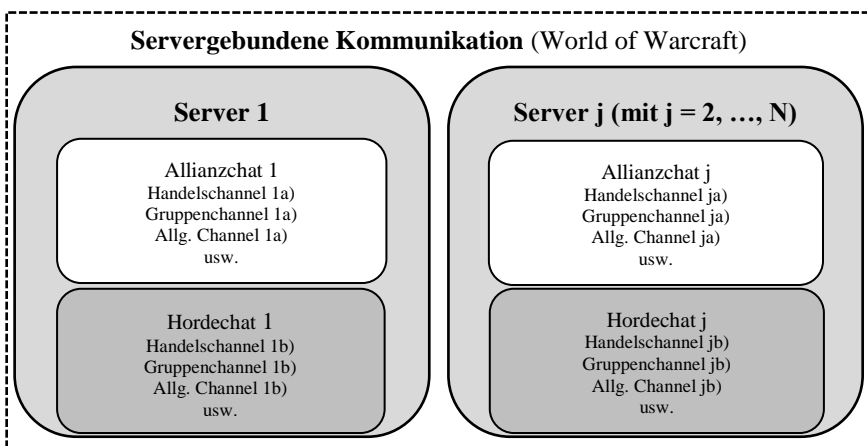


Abbildung 7.4.3.1: Makrostruktur der servergebundenen Chatkommunikation in World of Warcraft, bestehend aus komplexen Substrukturen

Während Mitglieder der Allianz- und der Hordefraktion ein- und desselben Servers (fast) nicht über sprachliche Mittel miteinander kommunizieren können, sind nonverbale Modi eine mögliche Kommunikationsalternative. Insbesondere die Emotes (KAPITEL 7.3.4.2) liefern Mittel zu einer behelfsmäßigen Kommunikation: Sie sind eine Verbindung von vordefinierten sprachlichen und sprachbegleitenden Handlungen auf Text- und Tonebene und einer passenden gestischen Äußerung der grafischen Avatare. Die Emotes besitzen also typische Merkmale der face-to-face-Kommunikation (s.o.) – und damit auch einige ihrer Vorteile: Sind die sprachlichen Möglichkeiten der Kommunikation begrenzt, ist noch immer ein provisorischer Austausch ‚mit Händen und Füßen‘ möglich – die Gestik eines Emotes lässt also Rückschlüsse auf die Intention des Senders zu, auch wenn der sprachliche Anteil durch die Chiffrierung unverständlich bleibt. Gleiches gilt für nonverbale Deixis, die nicht nur durch Emotes ermöglicht wird, sondern auch durch andere Figurenbewegungen, die bspw. als „digitaler Zeigefinger“ eingesetzt werden können (vgl. KAPITEL 7.3.1). Das obige Schema muss demnach um den Aspekt der nonverbalen Kommunikation erweitert werden, weil diese die Interaktionsmöglichkeiten zwischen verfeindeten Fraktionen ein- und desselben Servers erweitert (vgl. Abbildung 7.4.3.2 unten).

Neben den nonverbalen Mitteln kann in World of Warcraft außerdem ein spezieller one-to-one-Chat im Blizzard-Entertainment-eigenen Spielernetzwerk *Battle.net* zur fraktions-, server- und sogar spielübergreifenden Kommunikation eingesetzt werden und ist somit in der Lage, die übrigen Chatrestriktionen zu umgehen. Das ist allerdings nur dann der Fall, wenn die kommunizierenden Spieler innerhalb des Battle.net als ‚Freunde‘ eingetragen sind, wofür sie Daten zu ihren Spieleraccounts austauschen müssen. Dadurch sind die Möglichkeiten zur serverübergreifenden textbasierten Kommunikation zwar gegeben, aber nur unter starken Einschränkungen möglich, da sie nicht für beliebige Empfänger umsetzbar ist.

Eine weitere Möglichkeit zur Überwindung der Serverrestriktionen findet sich in der gelegentlichen partiellen spielsystemseitigen (und daher nicht von Spielern kontrollierbaren) Zusammenlegung von Serverpopulationen, bspw. um eine größere Spielerdichte in wenig bespielten Regionen zu erzeugen, oder um die Gruppenfindung zu erleichtern (oder sogar zu automatisieren). Dabei werden gelegentlich auch sprachlich unterschiedliche (v.A. deutsch- und englischsprachige) Server zusammengelegt. Weil der Spieler keinen Einfluss auf solche Zusammenlegungen hat, kann er sie auch nicht aktiv nutzen, um gezielt mit dem Nutzer eines anderen Servers zu kommunizieren. Es handelt sich daher weniger um eine Option zur Empfängererweiterung, als um eine schwer fassbare ‚Randunschärfe‘, was die Trennung der unterschiedlichen Server betrifft. Diese Randunschärfe dürfte aber nichtsdestotrotz zu einer stärkeren

Übertragung und Angleichung mikrostruktureller sprachlicher Phänomene zwischen Servern führen. Im Modell wird dieses Phänomen vereinfachend unter dem Punkt ‚Populationsvermischung‘ festgehalten (vgl. Abbildung 7.4.3.2 unten).

Während die Trennung der Fraktionen und Server bis auf die oben genannten Ausnahmen mit der Trennung der Chatchannels einhergeht, gelten derlei Restriktionen nicht für die Internettelefonie. Sie wird nicht vom Spiel selbst, sondern von Drittanbietern bereitgestellt und funktioniert daher autonom. Das ermöglicht den Medienakteuren, eine von Server- oder Spielfigurenrestriktionen unabhängige Kommunikation. Auf diese Weise können also auch Spieler unterschiedlicher spielinterner Fraktionen oder Spielserver frei miteinander kommunizieren, sofern sie Zugang zu einem gemeinsamen VoIP-Server haben (im Abbildung 7.4.3.2 schematisch durch beidseitige Pfeile dargestellt).

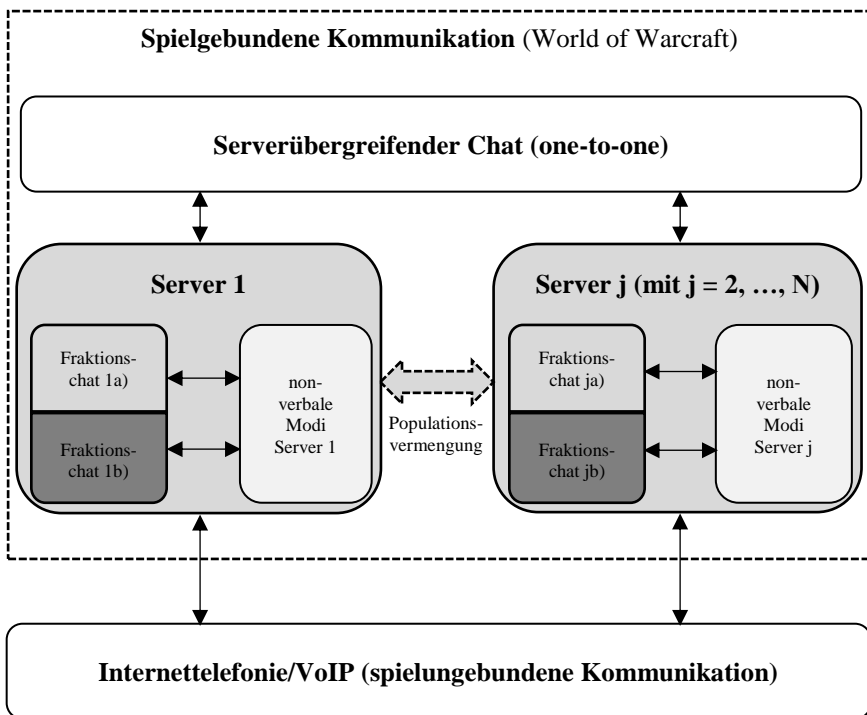


Abbildung 7.4.3.2: Das Verhältnis von spielungebundener Kommunikation, serverungebundener Chat und servergebundenen Kommunikationsformen in World of Warcraft

Im nächsten Schritt der Modellbildung sollen nun die Modellteile aus Abbildung 7.4.1.5 und Abbildung 7.4.3.2 miteinander verbunden werden, um damit ein auf die Server- und Chatstrukturen von World of Warcraft angepasstes

spielspezifisches Modell zu konstruieren. Dabei müssen einige Anpassungen vorgenommen werden: Abbildung 7.4.3.2 ist kein Kommunikationsmodell, sondern ein Strukturmodell, und drückt nicht aus, dass SGK und SUK nicht in *direkter* Verbindung zueinanderstehen, sondern ein Informationsaustausch immer über den Umweg der Nutzergruppen passiert. Die verbindenden Pfeile zwischen SGK und SUK müssen aus diesem Grunde im Kommunikationsmodell durch die Verbindungen der Nutzerschnittmengen zu den unterschiedlichen Kommunikationsformen ersetzt werden.

Die Empfängergruppe der SGK-Nutzer wurde im finalen Modell außerdem mit einem Farbübergang versehen, weil sie dem mittleren Modellabschnitt entsprechend keine homogene Gruppe ist, sondern aus Teilgruppen der abweichenden Fraktionschats der unterschiedlichen Server besteht. Sie werden im Modell trotzdem vereinfachend als eine gemeinsame Empfängergruppe dargestellt, weil sie durch den serverübergreifenden Chat und die o.g. Populationsvermischung die Möglichkeit zur serverübergreifenden spielinternen Kommunikation besitzen. Eine alternative Darstellungsmöglichkeit wäre die Substrukturierung in mehrere kleinere, server- und fraktionsabhängige SGK-Empfängermengen, die eine jeweils eigene Schnittmenge mit der SUK-Empfängergruppe bilden und jeweils eigene reaktive Sender stellen. Damit wäre ein stärkerer Fokus auf die Zersplitterung der Empfänger gelegt, und weniger auf die Tatsache, dass trotz dieser Zersplitterung eine serverübergreifende spielinterne Kommunikation möglich ist. Mit dem Modell möchte ich mich allerdings der Übersichtlichkeit halber auf einer etwas allgemeineren Ebene halten und entscheide mich daher für diese einfachere Variante, zumal die Trennung und die Ko-Nutzung spielgebundener Kommunikationsformen bereits durch den (im Modell aus Gründen der besseren Darstellbarkeit im Vergleich zur Abbildung 7.4.3.2 um 90° gedrehten) mittleren Modellteil hinreichend dargestellt werden.

Erhalten bleibt die Aufspaltung von Sender- und Empfängermengen der SGK und der SUK mit gleichzeitiger Bildung von Schnittmengen, durch welche das reaktive Senden ermöglicht wird. Auch hier gehe ich davon aus, dass die Flächen außerhalb der Schnittmengen „Nullmengen“ bilden können. Außerdem wurden die pragmatischen und physikalischen „Störquellen“ aus Abbildung 7.4.1.5 in das finale Modell übertragen (vgl. Abbildung 7.4.3.3).

Das Modell bildet in gewisser Weise die möglichen „Pfade“ der Spielerkommunikation ab, die nach meiner Perspektive im pragmatischen Einsatz als Teil der multimodalen Kommunikationsgestaltung zu betrachten sind und immer mit einer ganzen Reihe von subordinierten Modi einhergehen.

Es bleibt anzumerken, dass dieses Modell zwar spezifisch auf World of Warcraft zugeschnitten ist, aber zu weiten Teilen trotzdem auch auf eng verwandte Konkurrenzprodukte anwendbar bleiben dürfte. Diese Annahme gilt es allerdings noch durch entsprechende Vergleiche zu verifizieren.

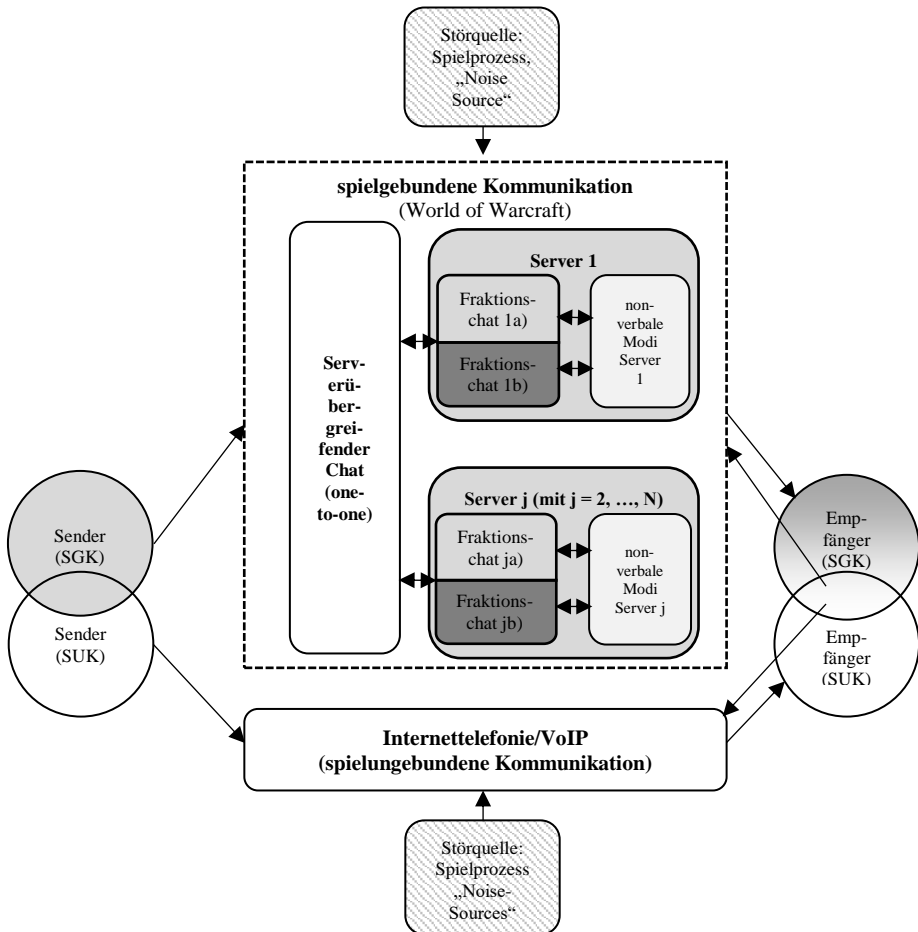


Abbildung 7.4.3.3: Ein Kommunikationsmodell für World of Warcraft und clientbasierte MMORPGs mit fraktionsbasierter Chatsystematik

Resümee

In KAPITEL 7 wurden die Kommunikationsmöglichkeiten in MMORPGs im Detail betrachtet. Dafür wurde die MMORPG-Kommunikation einleitend in das Forschungsfeld der *CMC* (computer-mediated communication), bzw. *IBK* (internetbasierte Kommunikation) eingeordnet, auf dessen Befunde insbesondere bezüglich der chatbasierten Kommunikation zurückgegriffen werden kann (KAPITEL 7.1). Anschließend wurde nach einem übergeordneten Begriff zur Benennung spieler Sprachlicher Phänomene gesucht (KAPITEL 7.2). Im Anschluss an die Terminologie von ANDROUTSOPOULOS wurde hierfür der Begriff des *sozialen*, bzw. *Kommunikationsstils* gewählt, der nicht nur das *spielersprachliche Register* (d.h. die lexikalischen und syntaktischen Anteile) erfasst, sondern auch die *nichtsprachlichen (multi)modalen Eigenschaften* der Kommunikation.

Im KAPITEL 7.3 wurden daraufhin typische Merkmale und Modi internet- und MMORPG-basierter Kommunikation anhand von Beispielen erläutert. Folgende Eigenschaften wurden für die drei übergeordneten Kommunikationsformen *Chat*, *Spielgrafik* und *Internettelefonie* festgehalten:

Der *Chat* ist in der Lage, Informationen vergleichsweise persistent auszudrücken. Da allerdings die Computertastatur sowohl zur Steuerung der Spielfigur, als auch zum Verfassen von Chatbeiträgen benötigt wird, scheint hier einem besonders ausgeprägten Ökonomiebestreben nachgegangen zu werden. Das drückt sich beispielsweise durch die Häufung von Ellipsen, Akronymen und verschiedenen graphematischen Ersetzungen, aber offenbar auch durch eine größere Fehlertoleranz aus.

Allerdings sind nicht nur sprachliche Reduzierungen im Chat zu finden, sondern auch das kreative Spiel mit Sprache und textbasierten Ausdrucksressourcen – hierzu zählt beispielsweise der Einsatz von Logogrammen, die Rebuschreibung und der Einsatz von ASCII-Art. Außerdem wurden chatbasierte Modi herausgearbeitet, mit denen die Kommunikationsteilnehmer dem ‚expressiven Defizit‘ der Textkommunikation entgegenwirken können. Dazu zählt beispielsweise der Einsatz von Emoticons, Asterisk-Ausdrücken und /me-Ausdrücken.

Die *Spielgrafik* ergänzt den in vielen Handlungskontexten zentralen Chat um die Möglichkeiten der nonverbalen Deixis, der grafischen Avatar- oder Weltmarkierungen sowie der Avatargestaltung und der Wahl des Schauplatzes. Obwohl es die grafischen Kommunikationsmittel nicht ermöglichen, konkrete Inhalte kodiert auszudrücken, können sie sprachliche Ausdrücke präzisieren, bzw. den sprachlichen Kommunikationsaufwand reduzieren und die Orientierung auf dem visuellen Spielfeld erleichtern.

Die *Internettelefonie* ermöglicht den Zugriff auf die Modi der gesprochenen Sprache, also vor allem auf prosodische Mittel (Intonation, Sprechrhythmus, Lautstärke, Tempo etc.). Außerdem werden über sie Merkmale des realweltlichen Senders erkennbar – so vor allem die Stimmfarbe und damit auch das Sendergeschlecht, wodurch der realweltliche Sender effektiv in den Vordergrund der Kommunikation gerückt wird. Im Vergleich zur Chatkommunikation ist die gesprochene Sprache zudem spontaner und blockiert die Eingabetastatur nicht, weshalb sie insbesondere in spiellastigen Handlungsräumen eine hilfreiche Ergänzung zum Chat ist oder sogar die Stellung der zentralen Kommunikationsform übernehmen kann.

Durch die Auseinandersetzung mit konkreten Beispielen aus der spieler-sprachlichen Chatkommunikation wurde die im bereits im theoretischen Teil der Arbeit formulierte Vorannahme bestärkt, dass nicht jedes Phänomen des Kommunikationsstils der MMORPG-Spielergemeinschaft durch klare Regelaufschreibungen erklärt werden kann, sondern dass viele Merkmale kontextuell interpretationsbedürftig bleiben. Ob es bspw. bei einer orthographischen Abweichung um einen kompetenzbedingten Fehler oder um einen Flüchtigkeitsfehler, um eine Strategie zur Verbesserung der Eingabeökonomie oder um das kreative Spiel mit den zur Verfügung stehenden Ausdrucksressourcen handelt, kann häufig nur am jeweiligen Einzelfall überprüft werden. Entsprechend kann auch nicht jeder an der textuellen Oberfläche sichtbaren Auffälligkeit eine konkrete kommunikative *Funktion* fest zugeschrieben werden, da sich diese ggf. erst im Kontext des pragmatischen Vollzugs erschließen lässt – eine Erkenntnis, die eine wichtige Rolle in der Hauptanalyse in KAPITEL 8 spielt.

In KAPITEL 7.3.4 wurden Sonderformen der MMORPG-Kommunikation vorgestellt, welche über die Grenzen der einzelnen zentralen Kommunikationsform Chat, Grafik und Internettelefonie hinausgehen. Dazu zählen einerseits die spielinternen Links, die sowohl Informationen auf textueller, als auch auf grafischer Ebene liefern, und andererseits die sog. Emotes, durch die auf grafischer, auditiver und textueller Ebene kommuniziert werden kann. Außerdem wurden einige Kommunikationsformen angesprochen, welche in dieser Studie nicht berücksichtigt werden können – entweder, weil sie nur sehr marginal in die Spielerkommunikation eingebunden werden, oder weil sie nicht zur eigentlichen *spielbegleitenden* Kommunikation gehören und damit den Untersuchungsrahmen sprengen würden (vgl. KAPITEL 7.3.5). Diese Kommunikationsformen bleiben damit für nachfolgende Studien als Desiderat erhalten.

Im letzten Teil des Kapitels (KAPITEL 7.4) wurden ein Kommunikationsmodell für clientbasierte MMORPGs im Allgemeinen sowie ein spezifisch auf World of Warcraft zugeschnittenes Kommunikationsmodell entworfen, welches die Komplexität der Kommunikationssituation in MMORPGs in seiner

Gesamtheit erfassen soll. Im Zentrum des Modells steht das MMORPG, das zwar die Kommunikation zwischen Sender- und Empfängergruppen auf mehreren modalen Ebenen ermöglicht, aber gleichzeitig durch den Spielprozess eine „Störquelle“ für die Kommunikation liefert. Im Modell wurden nicht nur die servergebundenen Kommunikationsformen berücksichtigt, sondern auch die serverübergreifende Kommunikation. Für die MMORPG-Kommunikation ist charakteristisch, dass die Spielesoftware den Anwendern nicht nur vielfältige Kommunikationsmöglichkeiten einräumt, sondern auch *Restriktionen* für die spielgebundene Kommunikation auferlegt, die aber ausnahmslos durch die Mittel der spielungebundenen Kommunikation überwunden werden können.

Mit den in KAPITEL 7 zusammengetragenen Informationen und Darstellungen sollte ein genügend tiefreichendes Verständnis für die grundlegenden Komponenten und Möglichkeiten der Spielerkommunikation gesichert werden, um die nun in KAPITEL 8 folgende qualitative Schlüsselstellenanalyse nicht nur auf Ebene der mikrostrukturellen Phänomene nachvollziehbar zu machen, sondern auch hinsichtlich der Einbettung der jeweiligen Kommunikationsausschnitte in den Kommunikationskontext.

Eine abschließende Anmerkung: Es kann nicht ignoriert werden, dass MMORPGs hochgradig variantenreiche multimodale Gefüge sind, die sich im ständigen Wandel befinden. Deswegen können Überblicke wie dieser, so ausführlich sie auch sein mögen, nur Momentaufnahmen sein und keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Durch die von kommerzieller Notwendigkeit permanent angetriebene Weiterentwicklung der Spiele, die Experimentierfreudigkeit der Spieler mit den vorhandenen Kommunikationsformen, sowie die ebenfalls spielerseitige Ergänzung der spielgebundenen Kommunikationsformen durch spielungebundene Kommunikationsformen muss ständig mit der Emergenz neuer Mischformen oder vielleicht sogar gänzlich neuer Kommunikationsformen in der MMORPG-Kommunikation (wie auch in der sonstigen internetbasierten Kommunikation) gerechnet werden. Deswegen dürfte eine gelegentliche Aktualisierung des wissenschaftlichen Blickes auf diesen Untersuchungsbereich zu neuen Erkenntnissen bezüglich der Entwicklung internetbasierter Kommunikationsformen führen.

8. Kommunikative Handlungsschemata im MMORPG: Motivation, Interaktion, Variation

Das folgende Kapitel beinhaltet die Analyse konkreter Kommunikationsausschnitte aus Spielsituationen aus dem Untersuchungsgegenstand *World of Warcraft*, welche als besonders signifikante *Schlüsselstellen* (vgl. KAPITEL 2.4) aus dem zugrundeliegenden Datenmaterial herausgearbeitet wurden. Dafür wurde ein Zugang gewählt, der für die ausgewählten Handlungskontexte und für die dort üblichen Kommunikationshandlungen spezifische Kommunikationsmodi und Moduskombinationen auszumachen und zu erklären versucht. Oder anders gesagt: Der Analyse liegt die Hypothese zugrunde, dass in unterschiedlichen Kommunikationshandlungen (die ich aufgrund ihrer nichtsprachlichen modalen Anteile nicht ‚*Sprachhandlungen*‘ nennen kann) auch unterschiedliche Moduskombinationen mit unterschiedlichen Anwendungskonventionen eingesetzt werden (vgl. KAPITEL 1.3). Dabei können die Spieler medial gesehen grundsätzlich in jedem Handlungskontext auf den gleichen Pool von Ausdrucksressourcen zugreifen, aus dem sie aber jeweils nur einen Teil auswählen – entweder, weil sich nur bestimmte Ressourcen pragmatisch sinnvoll einsetzen lassen, oder aus Gründen der stilistischen Angemessenheit.

Durch die Analyse soll zunächst herausgearbeitet werden, welche Kommunikationsmodi für einen spezifischen Handlungskontext überhaupt eine Rolle spielen – die Vorarbeit dafür wurde in KAPITEL 7 geleistet. Anschließend wird gefragt, welche Auswirkungen die jeweilige Modusauswahl auf die Kommunikation hat. Linguistisch sind dafür nicht nur Modi interessant, die einen Kode – und damit konkrete Bedeutungen oder zumindest klar benennbare Zuordnungen – in die Kommunikation einbringen, sondern auch solche, deren assoziative Prägungen (vgl. KAPITEL 6) einen bestehenden Ausdruck lediglich verändern. Der Randunschärfe der durch diese Prägungen gelieferten Assoziationsfelder ist es zu verdanken, dass zwar immer nach einer konkreten Funktion oder Wirkkraft eines Modus gefragt werden kann, aber trotzdem in vielen Fällen interpretativ vorgegangen werden muss, was natürlich auch Raum für alternative Auslegungen offenlässt. Um einen Modus trotzdem mit möglichst großer Präzision analysieren zu können, ist es hilfreich, auf folgende Leitfragen zuzugreifen: Ist der gewählte Modus konventionell oder unkonventionell? Bringt er einen Kode i.e.S. oder i.w.S. in die Kommunikation ein? Kann er einen Ausdruck mit einer emotionalen Färbung ausstatten? Soll er womöglich Salienz- oder Verschleierungsmittel sein? Ist er ggf. bewusst hintergründig gehalten und dient er der Kontrastbildung zu einem anderen Modus? Diese Fragen müssen für jede Kommunikationshandlung neu gestellt werden, da nicht pauschal davon ausgegangen werden kann, dass ein und derselbe Modus in

unterschiedlichen Handlungskontexten immer dieselbe Wirkung erzielt (wie sich insbesondere hinsichtlich der chatbasierten Ausdrucksressourcen in Kapitel 7.3.1 bereits zeigte). Interessant sind für die Analyse aber auch und vor allem solche Modi, die in bestimmten Handlungskontexten exklusiv eingesetzt werden – entsprechend kann man ihre Auslassung in anderen Handlungstypen ebenfalls als Teil der modalen Gestaltung des Ausdrucks interpretieren.

Aufgrund der großen Vielfalt der Interaktionsmöglichkeiten in MMORPGs kann in dieser Arbeit keine erschöpfende Beschreibung *aller* Kommunikationshandlungen durchgeführt werden. Stattdessen wurden drei als besonders typisch identifizierte, methodisch gut kontrastierbare Handlungs- und Kommunikationstypen ausgewählt: Die ausschließlich im Chat vollzogene, oft durch besondere Eingabeökonomie geprägten Beiträge zur Mitspielsuche für den Handel mit virtuellen Waren und für die Spielergruppenbildung (KAPITEL 8.1), das auf Text- und Bildebene durchgeführte, narrativen Mustern folgende Rollenspiel (KAPITEL 8.2) und die durch besondere multimodale Komplexität hervorstechende Raidkommunikation (KAPITEL 8.3). Weitere interessante Handlungstypen, die aber in dieser Arbeit nicht dezidiert besprochen werden können, sind beispielsweise das Spiel in kleinen (oft spielsystemseitig per Zufall zusammengestellten) Avatargruppen in Instanzen, das Gruppenspiel während der Levelphase (vgl. KAPITEL 7.3.2.4.1), die Kommunikation während des Spieler-gegen-Spieler-Modus/PvP (vgl. KAPITEL 7.3.2.3) und allgemeine (auch spielunspezifische) Plaudergespräche in Chat- und Internettelefonie. Außerdem sind vor allem in den vergangenen Jahren (2014/15) Zusammenlegungen von englisch- und deutschsprachigen Servern in bestimmten Raidsituationen durch den sog. *Raid-Finder* möglich geworden, was unweigerlich Einfluss auf die Kommunikation innerhalb dieser Raids haben dürfte.³⁴²

Obwohl damit relativ breite Bereiche der Spielerkommunikation nicht mit dieser Analyse abgedeckt werden können, beinhalten die drei ausgewählten Handlungstypen alle für die Spielkommunikation zentralen Modi und geben

³⁴² Zur Funktionsweise des Raidfinders vgl. http://wowwiki.wikia.com/Raid_Finder (letzter Zugriff: 01.06.17). Spielersprachlich wird dieses System auch *LFR* (*Looking For Raid*) genannt, was sprachlich den Formulierungsroutinen zur Mitspielsuche aus Handels- oder allgemeinen Chatchannels entnommen ist.

Diese Raidtypen gelten als die weniger leistungsorientierte Variante des Raidens und benötigen entsprechend weniger Vorbereitungsmaßnahmen und Kommunikationsaufwand zwischen den Spielern. Solche in gewisser Hinsicht „reduzierten“ Raids sind in MMORPGs noch etwas weniger verbreitet als die in Kapitel 8.3 vorgestellten klassischen Raids in Stammgruppen und eignen sich damit auch weniger für einen Erstzugang zur Analyse der typischen MMORPG-Kommunikation.

gleichzeitig einen Blick auf die Unterschiedlichkeit spieltypischer multimodaler Orchestrierungen.

Während der nachfolgenden Analyse werde ich mich sowohl kapitelübergreifend, als auch innerhalb der einzelnen Kapitel von den aus multimodaler Sicht tendenziell einfacheren zu den komplexeren Kommunikationsausschnitten vorarbeiten. Dieser strukturelle Aufbau soll es dem Leser ermöglichen, sein Verständnis für die Spielabläufe und Kommunikationsprozesse im MMORPG sukzessive zu festigen und so schlussendlich auch die besonders komplexen Kommunikationsausschnitte nachvollziehen zu können.

8.1 Die Suche nach Mitspielern für den spielinternen Handel und die Spielergruppenbildung: Zwischen Ökonomie und Kreativität

Der größte Teil der Spielerkommunikation läuft vermutlich über den Chat ab. Obwohl dieser Annahme keine konkreten Zahlen zugrundeliegen (die ohne Kooperation der Spielehersteller sowie multipler Spielergruppierungen auch kaum zu erheben sein dürften), liegt sie aus mehreren Gründen nahe: Erstens ist der Spielchat eine für MMORPG-Spieler obligatorische Kommunikationsform. Jeder World of Warcraft-Spieler wird mit der Einwahl in das Spiel auch automatisch mit dem Chat verbunden. In den meisten Handlungstypen des Spiels wird der Chat als basale Kommunikationsform verwendet, und viele Spielinhalte sind ohne den Einsatz des Chats gar nicht nutzbar. Im Gegensatz zur Internettelefonie gilt diese Allgegenwärtigkeit auch für die Spielgrafik, die allerdings als Kommunikationsform eine deutlich geringere Reichweite besitzt als der Chat. Und damit ist der zweite wesentliche Grund für die Vorherrschaft des Chats gefunden: Keine andere Kommunikationsform des MMORPGs erreicht eine vergleichbar große Empfängerzahl. Insbesondere Chatchannels mit unbegrenzter Nutzerzahl, die an Knotenpunkten der Spielergemeinschaft eingesetzt werden können (*Handelschannels* und *allgemeine Channels*, vgl. KAPITEL 7.3.1.1), sind in der Lage, hunderte Empfänger gleichzeitig zu erreichen. Die Spielermassen, die nur über solche Chatchannels adressiert werden können, sind das, was ich in dieser Arbeit als „spielinterne Öffentlichkeit“ bezeichne.

Es ist nicht erstaunlich, dass Beiträge, die eine möglichst große Empfängerzahl erreichen sollen, vor allem in diesen Chatchannels zu finden sind. Dazu zählen auch die in diesem Kapitel thematisierten Beiträge, die eine Anfrage oder ein Angebot an eine breite Empfängerzahl richten, um eine möglichst schnelle Antwort erhalten zu können. Im Folgenden werden Angebote und

Suchbeiträge im virtuellen Handel (KAPITEL 8.1.1) sowie Beiträge zur Bildung temporärer Spielergruppierungen und zur Anwerbung von Gildenmitgliedern (KAPITEL 8.1.2) fokussiert betrachtet. Damit sind nicht alle Formen an die Öffentlichkeit gerichteter Anfragen abgedeckt, sondern nur jene, die durch ihre Häufigkeit, ihre daraus entstehenden multimodalen Gestaltungskonventionen oder ihre Gestaltungskreativität besonders salient sind.

Obwohl sich die Beitragstypen in ihrer grundlegenden Intention ähneln, ein Anliegen an die spielinterne Öffentlichkeit zu richten, sind die für sie typischen Strategien der multimodalen Beitragsgestaltung zum Teil sehr unterschiedlich. In den folgenden Abschnitten soll geklärt werden, welche Modi zur Gestaltung der verschiedenen Angebots- und Suchbeiträge verwendet werden und was sie im konkreten Handlungskontext bewirken können.

Insbesondere für die Beiträge zum virtuellen Handel (KAPITEL 8.1.1) und zum Aufbau langfristiger Spielergruppierungen (KAPITEL 8.1.2.2) wird *nicht* der komplette Ablauf von der Kontaktaufnahme bis zur Abwicklung eines Geschäftes oder eines Gruppenbeitritts besprochen, sondern nur der Beitrag zur Kontaktaufnahme selbst. Grund dafür ist, dass es sich bei der kompletten Abwicklung streng genommen um zwei unterschiedliche (wenn auch natürlich in direkter Verbindung stehende) Handlungskontexte handelt: Die Angebots- und Suchbeiträge können von allen in dieser Studie vorgestellten Beitragstypen am ehesten als produktförmige „*multimodale Angebote*“ (vgl. BUCHER 2010, 2011 und BUCHER/SCHUMACHER 2012) verstanden werden, bzw. als in sich abgeschlossene multimodale *Kommunikate* (zum Begriff vgl. KAPITEL 5.4). Sie besitzen einen primär appellativen und sekundär informativen Charakter und werden zielgerichtet *one-to-many* an möglichst große Empfängergruppen gerichtet. Das Ziel dieser Beiträge ist noch nicht das unmittelbare *Zustandekommen* einer Übereinkunft, sondern zunächst nur die *Distribution* eines Angebotes, das *Erwecken von Interesse* bei möglichst vielen Empfängern und die darauf folgende (sofortige oder auch spätere) *Reaktion* in Form einer Kontaktaufnahme. Ist die Reaktion eines Empfängers erfolgt, ist damit die Kommunikationshandlung bereits geglückt – womit die hier besprochenen Beitragstypen am ehesten Werbeplakaten oder Werbeanzeigen im realweltlichen Kontext ähneln. Erst danach erfolgt das eigentliche Verkaufsgespräch. Die Reaktionen auf solche Angebote und die Gespräche, in denen der eigentliche Handel vollzogen wird, finden dann in einen anderen Kontext statt: Es handelt sich nun um ein offenes one-to-one-Gespräch, bei dem ggf. die Bedingungen für die Übereinkunft (die normalerweise den Verkauf eines virtuellen Objektes oder den bezahlten Vollzug einer Dienstleistung thematisiert) neu verhandelt werden und selbige zu einem Abschluss kommen kann. Zur Analyse dieser Gespräche müsste ein anderer Datentypus gezielt erhoben werden,

da sie nach meiner Beobachtung fast ausschließlich in privaten Channels (v.A. in Flüsterchannels) durchgeführt werden.

Ich entscheide mich an diese Stelle für die Analyse der Angebots- und Suchbeiträge (und nicht für die der wechselseitigen Folgegespräche), weil diese als weitverbreitete Routinebeiträge einerseits relativ klaren pragmatischen Mustern folgen, andererseits aber das multimodale Repertoire des Chats besonders weit ausschöpfen und als abgeschlossene, aber kurze multimodale Kommunikate ganzheitlich analysierbar bleiben.

8.1.1 Angebote und Suchbeiträge im Kontext des virtuellen Handels

Der Handel mit virtuellen Objekten und Dienstleistungen ist zwar per se kein zentrales Spielziel in MMORPGs, allerdings nichtsdestotrotz eine wesentliche Komponente des Zusammenspiels, da durch sie der Ausbau der individuellen Spielfiguren vorangetrieben werden kann, wodurch in zweiter Konsequenz auch die zentraleren Spielziele (bspw. der siegreiche Kampf gegen feindliche Spieler oder NSCs) leichter zu erreichen sind. Er ist damit ein wichtiges Element der Spielerinteraktion, an dessen erster Stelle die Kontaktaufnahme steht, die fast ausschließlich im Handelschannel und in den allgemeinen Channels initiiert wird.³⁴³

Sowohl Verkäufer, als auch Interessenten an einer spezifischen Leistung können auf typische Formulierungs- und Ausdrucksgestaltungsroutinen zur Empfängeradressierung zugreifen. Hierfür wird einerseits ein relativ stabiles Grundrepertoire an Modi verwendet, das andererseits vielfältig variiert wird. Die Art des gewünschten Abkommens ist dabei unterschiedlich – in der Regel dreht es sich entweder um den Austausch von virtuellen Gegenständen und Gold, oder um die Ausübung spielinterner Dienstleistungen (meist die Erstellung oder Verbesserung virtueller Objekte).

Bereits bei einer oberflächlichen Betrachtung der Daten wird deutlich, dass bei der Gestaltung von Angebots- und Suchbeiträgen in diesem Kontext zumindest drei Strategien verbreitet sind: Erstens soll der Beitrag auch in den mit anderen Nachrichten überfluteten Handels- oder allgemeinen Channels gelesen werden, wofür die potenziellen Rezipienten erst einmal auf ihn aufmerksam (gemacht) werden müssen. Dieses Ziel soll i.d.R. über einen vergleichsweise hohen Salienzgrad der Nachricht erreicht werden. Zweitens scheint in diesem Handlungskontext, noch mehr als in den meisten anderen Kontexten

³⁴³ Die in WOWLOGK auffindbaren Ausnahmen machen weniger als 1% der Beiträge aus.

der MMORPG-Kommunikation, die Ökonomisierung des Ausdrucks von Bedeutung zu sein.³⁴⁴ Drittens beinhalten viele Beiträge Persuasionsstrategien, also implizit oder explizit ausgedrückte Argumente, die den Empfänger von dem angebotenen Geschäft überzeugen sollen.

Diese Strategien können entweder gemeinsam erfüllt werden, oder miteinander in Konflikt geraten.

Das folgende Beispiel zeigt einen typischen Angebotsbeitrag, dessen Fokus klar auf den Ökonomieprinzipien liegt:

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 89]:	vz gegen mats [Verzauberkunst]

Textausschnitt 8.1.1.1: *Ein typischer Angebotsbeitrag im World of Warcraft-Chat (Quelle: WOWSK)*³⁴⁵

Es handelt sich um einen Beitrag eines Spielers, welcher der Öffentlichkeit des Handelschannels die Fähigkeiten seines Avatars als *Verzauberkünstler/Verzauberer* anbietet (frei in die Standardsprache übersetzt: „*Ich verzaubere Eure Ausrüstung im Austausch für die notwendigen Materialien im Rahmen der Fähigkeiten meines Avatars. Für weitere Informationen klicke auf den Link im Beitrag.*“). Dabei wird auf jegliche kontextualisierende Mittel verzichtet: Weder stellt sich der Sender vor, noch spezifiziert er seine Zielgruppe genauer. Es werden lediglich die Intention (das Angebot einer Verzauberung), die Kosten (bzw. die zum Verzaubern benötigten Materialien³⁴⁶) und die Fä-

³⁴⁴ Die Frage, *warum* das so ist, wird weiter unten noch einmal angesprochen.

³⁴⁵ VZ: 1. (Verb (Buchstabenwort)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Von dt. [*ich*] *verzaubere*. Beinhaltet das Angebot, virtuelle Gegenstände – meist gegen eine Gebühr – mit einem Zauberspruch aufzuwerten. In World of Warcraft kann das nur von Avataren durchgeführt werden, welche dem Beruf der ‚Verzauberkunst‘ erlernt haben. 2. (Substantiv, m. (Buchstabenwort)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Möglicherweise die Substantivierung von 1. (*Verzauberer*). Bezeichnet Avatare, welche den Beruf der ‚Verzauberkunst‘ erlernt haben.

³⁴⁶ Alle in World of Warcraft zur Verfügung stehenden Produktions- bzw. Craftingberufe (Schmiedekunst, Verzauberkunst, Juwelenschleifen, Alchemie, Schneiderei, Inschriftenkunde, Lederverarbeitung und Ingenieurskunst, vgl. <http://wow.gamona.de/berufe/>, letzter Zugriff: 01.06.17) funktionieren auf die gleiche Weise: Es wird eine Reihe an Zutaten oder Baumaterialien benötigt, die mit einer entsprechenden Berufsfertigkeit zu einem nutzbaren Endprodukt verarbeitet werden können. Der eigentliche Produktionsprozess dauert auch bei seltenen und komplexen Gegenständen nur wenige Sekunden.

higkeiten des Avatars als Verzauberkünstler bekanntgegeben. Die Informationen werden durch den Beitragskontext (Handelschannel) und die kontextuell-konventionellen Beitragsteile (gemeint sind hier das Buchstabenwort *vz* am Beitragsanfang, das Kurzwort „*mats*“, die elliptische Struktur und der Einsatz des farbigen spielinternen Links) kontextualisiert, sie sind aber nur für erfahrene Spieler und Kenner der sprachlichen und pragmatischen Konventionen verständlich.

Die besondere Kürze ist ein für den Großteil der Angebots- und Suchbeiträge typischer Ökonomiemodus, der hier in erster Linie über die Reduzierung von vollwertigen Wörtern zu Kurzwörtern (*materials/Materialien* → *mats*), bzw. Akronymen, bzw. Satzteilsubstituten (*Ich verzaubere* → *vz*) vollzogen wird. Auch die Ellipse des Personalpronomens *ich*, welche sich nur dann rekonstruieren lässt, wenn das Buchstabenwort *vz* korrekt als Verb in der ersten Person Singular aufgelöst werden kann, ist ein Ökonomiemittel.³⁴⁷

Hinsichtlich der Informationsdichte ist allerdings der Einsatz des spielinternen Links (vgl. KAPITEL 7.3.4.1) der mit Abstand effizienteste Modus des Beitrags: Er beinhaltet jegliche Informationen über die Fertigkeiten des Senders S89 als ‚Verzauberer‘. Dazu gehören die genauen Bedingungen und Materialien, die für die Verzauberung gebraucht werden, ebenso wie die spieltechnischen Auswirkungen, die damit erzeugt werden können. Ein einziger Link ist damit in der Lage, mögliche Rückfragen interessierter Adressaten auf ein Minimum zu beschränken. Dieselbe Wirkung als modale Alternative durch ausformulierte sprachliche Mittel zu erreichen, hätte entweder einen deutlich größeren Beitragsumfang zur Folge, oder würde zu der Notwendigkeit eines ausführlicheren Austauschs zwischen Verkäufer und Interessenten führen. Der spielinterne Link erhöht außerdem durch seine vom Basistext abweichende Textfarbe und die eckigen Klammern die Salienz des Beitrags. Zwar ist der Einsatz spielinterner Links in Angebotsbeiträgen so verbreitet, dass die Salienz dadurch kaum noch merklich gesteigert wird, allerdings würde der Beitrag im reinen Textformat besonders *unauffällig* werden, wodurch die Wahrscheinlichkeit wachsen würde, dass er überlesen wird.

Die folgenden beiden Beispiele zeigen mit dem vorangehenden Ausschnitt vergleichbare Ökonomisierungsbemühungen, gehen dabei allerdings noch einen Schritt weiter:

³⁴⁷ Die fehlenden Satzzeichen deuten auf einen ökonomieorientierten Beitrag hin, sind aber im Allgemeinen so weit verbreitet in der IBK, dass sie an dieser Stelle bestenfalls als unbewusstes Ökonomiemittel zu deuten sind. Tatsächlich wäre die gezielte Nutzung von Satzzeichen im vorliegenden Kontext ein deutlich ungewöhnlicherer Modus.

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 353]:	[Schmiedekunst] gegen mats + tg
2	[2. Handel] [S 170]:	mats + TG [Juwelenschleifen] @ nord-bank

Textausschnitt 8.1.1.2: *Sprachliche Ökonomisierungsmittel in Angebotsbeiträgen*
(Quelle: WOWSK)

In Zeile 1 handelt es sich um ein Angebot mit ähnlichem Informationsgehalt wie Textausschnitt 8.1.1.1, allerdings mit einer wichtigen Ergänzung: Er verlangt nicht nur die für das Angebot benötigten Materialien („mats“), sondern auch eine Bezahlung („tg“ / Trinkgeld).³⁴⁸ Die Forderung eines „Trinkgeldes“ ist in diesem Kontext vor allem für seltenere (und damit wertvollere) Craftingfertigkeiten durchaus gängig. Sie ist daher auch für den Käufer nicht notwendigerweise ein negativer Aspekt des Angebotes, sondern kann auch als Indiz für die hohe Qualität der angebotenen Leistung und damit als Verkaufsargument verstanden werden.

Aus linguistischer Sicht besonders auffällig ist die syntaktische Struktur des Beitrags: Es wird im Vergleich zum Textausschnitt 8.1.1.1 nicht nur das Personalpronomen, sondern auch das Verb ausgelassen, wodurch die Satzhaftigkeit des Beitrags fast vollständig aufgelöst wird. Die Intention des Beitrags (frei übersetzt: „*Ich biete meine Schmiedekunst-Fertigkeiten gegen die benötigten Materialien und eine Bezahlung an*“) ist allerdings durch die logische Reihenfolge der verbleibenden Satzbausteine („Schmiedekunst gegen Materialien und Bezahlung“) und den Kontext des Handelschannels noch erschließbar. Auffällig ist auch das +-Zeichen, welches als Logogramm für *und* eingesetzt wird. Obwohl dieses Vorgehen womöglich auch als geringfügiges Salienzmittel wirksam sein könnte, weil es sich vom standard-Schriftzeichenrepertoire der Chatkommunikation abhebt, handelt es sich vermutlich in erster Linie um ein Ökonomiemittel.

Zeile 2 aus Textausschnitt 8.1.1.2 zeigt schließlich einen Beitrag, der die Syntax zugunsten der Eingabeökonomie nun vollständig auflöst. Hier werden die Bedingungen für das Zustandekommen des Handels („mats + tg“) einleitend genannt und nicht präpositional an den zweiten Teil des Beitrages angeheftet. Der zweite Teil des Beitrags funktioniert als Wortgruppe, sofern das @-Zeichen als nicht-graphematisches Syllabogramm³⁴⁹ für engl. *at* (dt. *an/bei*) aufgelöst wird (also: „*Juwelenschleifen an [der] Nordbank*“). Frei

³⁴⁸ Die Bezeichnung als „Trinkgeld“ mag Ausdruck der Geringfügigkeit und/oder Selbstverständlichkeit der Bezahlung für die Dienstleistung sein; eine alternative und neutralere Bezeichnung i.S. von „gegen Bezahlung“ scheint aber weniger konventionell zu sein.

³⁴⁹ Vgl. KAPITEL 7.3.1.2.1.2 zu der Problematik des @-Zeichens als Syllabogramm.

übersetzt bedeutet der Beitrag: „Ich biete die Fähigkeiten meines Avatars in der Schmiedekunst gegen Materialien und Trinkgeld an. Der Treffpunkt ist an der Nordbank.“

Abgesehen von der Tatsache, dass es sich bei der Angabe des Treffpunktes um eine optionale (und in den Daten eher unübliche) Information handelt, besitzt der Beitrag den höchstmöglichen Ökonomiegrad: Die Auslassung jedes Zeichens würde den Beitrag entweder unverständlich machen, oder zumindest Rückfragen des Empfängers provozieren (die weiteren Eingabeaufwand nötig machen würden). Eine derartige Komprimierung des Informationsgehaltes kann nur von Empfängern ausgewertet werden, die 1. sowohl IBK-typische („+“, „@“) als auch spielspezifische („mats“, „tg“) Ökonomiemittel in standardsprachliche Äquivalente transkribieren können und 2. über ausreichende Kenntnisse zum eigentlichen Spiel verfügen (Wissen um spielinterne Links, Wissen über Sprachkonventionen und Handlungsintentionen im Handelschannel und letztlich auch über die Position der „Nordbank“ in einer spezifischen Spielregion).

Einige Sender reizen weniger die sprachlichen, als die systemischen Ökonomiemodi aus, wobei vor allem die spielinternen Links eine Rolle spielen. Ein Beispiel dafür zeigt der folgende Ausschnitt:

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1a	[2. Handel] [S 279]:	im ah 12 [Titanstahlbarren]2 [Dämmerstein]4 [Titanstaub]
1b	[2. Handel] [S 279]:	20 [Sonnenkristall]8 [Herbstglimmer]5 [Himmelssaphir]

Textausschnitt 8.1.1.3: Systemisch bereitgestellte Ökonomisierungsmittel in Angebotsbeiträgen (Quelle: WoWSK)³⁵⁰

Die selbstproduzierten sprachlichen Anteile der Nachricht beschränken sich auf die Information „im ah“ – also einen Verweis auf das in das Spiel implementierte Auktionshaus für virtuelle Gegenstände, welches einen Knotenpunkt für den Handel zwischen Spielern bildet. Jeder Spieler hat Zugriff auf das Auktionshaus seiner Fraktion und kann dort Gegenstände anbieten und Gebote für eingestellte Gegenstände abgeben oder sie im Sofortkauf erwerben. Diese und alle für die Nutzung des Auktionshauses notwendigen Kenntnisse

³⁵⁰ Ah (Substantiv, n. (Akronym)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genertypisch): Steht für *Auktionshaus*. World of Warcraft verfügt über ein an bekannte Internetdienste erinnerndes Auktionshaus zur Versteigerung von virtuellen Waren an den Höchstbietenden. Die Laufzeit von Auktionen kann mehrere Stunden oder Tage betragen. Sie sind eine Alternative zum direkten Handel zwischen zwei Avataren.

setzt der Sender voraus und konzentriert sich auf die Beschreibung des eigentlichen Angebotes in Form von spielinternen Links. Im Gegensatz zu den bisherigen Beispielen setzt er allerdings keinen inhaltlich umfangreichen Berufsfenster-Link ein, sondern mehrere weniger komplexe Gegenstands-Links. Der systemseitig gelieferte kontextuell-konventionelle Farbkode lässt dabei nicht nur auf den ersten Blick erkennen, dass es sich um einen Gegenstandslink handelt, sondern er ermöglicht außerdem eine erste Einschätzung des Gegenstandswertes (vgl. KAPITEL 7.3.4.1). Durch den vergleichsweise großen Beitragsumfang ist die ökonomische Effizienz zunächst nicht offensichtlich, insbesondere weil es sich um einen zweiteiligen Beitrag handelt. Löst man aber den Beitrag hinsichtlich des Produktionsaufwandes auf, so wird deutlich, dass er kaum aufwändiger ist, als die bisherigen Beispiele, dafür aber inhaltlich merklich konkreter: Es müssen vier Schriftzeichen eingegeben werden („im ah“), dazu acht Zahlenzeichen („12“, „2“, „4“, „20“, „8“ und „5“) und sechs Klicks mit der Maus (jeweils einer für jeden spielinternen Link auf den entsprechenden Gegenstand). Damit sind 18 Eingabeaktionen (27 mit Leerzeichen) für eine Summe von 101 Ausgabezeichen (109 mit Leerzeichen) getätigt worden, womit jede Eingabeaktion äquivalent zu 5.61 Zeichen (4.04 mit Leerzeichen) in der Ausgabe ist. Vergleicht man das Beispiel aus Tabelle 8.1.1.2 damit, so steht dieses mit 30 Eingabeaktionen (39 mit Leerzeichen) und 61 Ausgabeaktionen (70 mit Leerzeichen) nur etwa im Verhältnis von 1:2 (bzw. 1:1,79 mit Leerzeichen) und ist damit hinsichtlich der reinen produzierten Zeichenzahl merklich weniger effizient. Inhaltlich ist das natürlich kein zuverlässiger Vergleichswert für die *allgemeine* Ausgabeeffizienz, gerade wenn man bedenkt, dass die orangenen Berufslinks weitaus größere Informationsmengen beinhalten als die grünen und blauen Gegenstandslinks, aber das Verhältnis von Eingabeaktionen und Ausgabezeichen ist dennoch ein relevanter Teil der Ökonomisierungsstrategien, die in diesem Beispiel voll ausgereizt wurden. Man kann an dieser Stelle also zumindest zwischen *Zeichenökonomie* (d.h. dem Verhältnis von der Zahl der Eingabeaktionen zu der Anzahl und dem Umfang der ausgegebenen Zeichen) und *Ausdrucksökonomie* (d.h. dem Verhältnis von der Zahl der Eingabeaktionen zu der damit ausgedrückten Informationsmenge) unterscheiden, wobei bei einer solchen Kategorisierung die Qualität (z.B. Richtigkeit oder Konkretheit) der ausgedrückten Information noch nicht berücksichtigt wird.

Beim Blick auf so stark reduzierte Beiträge, welche für den Handelschannel typisch sind und vielfach im Datenmaterial auftauchen, stellt sich die Frage, welche Notwendigkeit überhaupt für solche Ökonomisierungsstrategien besteht: Für gewöhnlich findet der Handel im Spiel nicht unter besonderem Zeitdruck statt, keine anderen Beschäftigungen sollten gleichzeitig so vereinnahmend sein, dass dem Spieler keine Zeit zur Tastatureingabe bleibt. Ich vermute

hinter diesem Phänomen drei Gründe: Konvention, Übersichtlichkeit und die relative Flüchtigkeit der Handelschannelbeiträge. Zunächst einmal gehören Beiträge im Handelschat zu den basalen Routineausdrücken der Spielergemeinschaft; sie werden besonders häufig gebraucht und daher vermutlich auch dann möglichst ökonomisch gestaltet, wenn keine akute pragmatische Notwendigkeit dafür besteht. Außerdem besteht bei solchen Routineausdrücken zwar offenbar kein unbedingter Bedarf an ästhetischer Ausgestaltung, wohl aber an Informativität. Durch die Reduzierung der Syntax auf die Elemente, die zum Verstehen des Beitrags notwendig sind (Art und Inhalt des Angebotes, Bedingungen und ggf. Konjunktionen und Präpositionen), verbleibt nur das konzentrierte Informationsextrakt, das auf einen Blick erfasst und als interessant oder uninteressant bewertet werden kann. Außerdem ist der Spielchat zwar eigentlich die persistenteste der drei übergeordneten Kommunikationsformen der MMORPG-Kommunikation, allerdings werden Beiträge insbesondere im vielgenutzte Handelschannel, in welchem eine starke Beitragsfluktuation zu verzeichnen ist, vergleichsweise schnell durch andere Beiträge verdrängt. Eine durch Ökonomiemittel ermöglichte schnelle Reproduzierbarkeit der Beiträge könnte die Erfolgsrate für die Kommunikation daher verbessern.

Allerdings sind solche Ökonomisierungsstrategien nicht als strikte Formulierungsvorgaben zu verstehen: Auch Textausschnitt 8.1.1.4 weist zwar vergleichbare Ökonomiemittel auf, zeichnet sich aber auch durch einige Besonderheiten aus, die den Ökonomieprinzipien entgegenstehen:

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1a	[2. Handel] [S 122]:	--->gegen mats und TG<---
1b	[2. Handel] [S 122]:	--->[Verzauberkunst]<---

Textausschnitt 8.1.1.4: *Ökonomie- und Salienzmittel in Kombination (Quelle: Wowsk)*

Auffällig ist bei diesem Beispiel vor allem der Umfang des Beitrags: Er überschreitet den für Angebotsbeiträge typischeren Einzeiler³⁵¹, obwohl er das hinsichtlich seiner Zeichenzahl (im Gegensatz zu Textausschnitt 8.1.1.3) eigentlich gar nicht müsste. Er beinhaltet außerdem zusätzliche Zeichen, welche die Beitragsproduktion effektiv *unökonomischer* machen. Hinter diesen Phänomenen steckt also offensichtlich keine Ökonomisierungsstrategie, sondern

³⁵¹ Zum Vergleich: In einer exemplarischen Auszählung von 100 zufällig ausgewählten Angebotsbeiträgen aus WOWLOGK (Beitragswiederholungen ausgenommen) wurde nur ein zweizeiliger Beitrag gefunden (d.h., dass beide Zeilen zum gleichen Zeitpunkt abgesendet wurden). Sechs Beiträge aus der Stichprobe sind mehrteilig, wobei die Beitragsteile allerdings zu unterschiedlichen Zeitpunkten gesendet wurden.

vermutlich eine Strategie zur Salienzsteigerung. Durch den Umfang von zwei Zeilen nimmt der Beitrag eine größere Fläche im Chatfenster ein und hat dadurch eine größere Chance, von Rezipienten des Handelschannels auch bei starker Beitragsfluktuation wahrgenommen zu werden. Die zusätzlichen Zeichen bilden ikonographische Pfeile, die von außen auf die beiden Teilbeiträge zeigen und dadurch (möglicherweise mit der Intention einer Blickdirektion) eine saliente und vergleichsweise unkonventionelle Klammer bilden.³⁵² Obwohl der tatsächliche Erfolg solcher Salienzmittel zu überprüfen bleibt, ist die größere Auffälligkeit des Beitrags etwa gegenüber Textbeispiel 8.1.1.1 kaum von der Hand zu weisen.

Salienzmittel lassen sich im Chat aber nicht nur auf ikonographischer oder räumlicher Ebene erzeugen, sondern auch auf der Ebene des sprachlichen Ausdrucks. Das kann beispielsweise durch die Nichteinhaltung IBK-typischer Konventionen geschehen. Oder anders gesagt: Die Orientierung an nicht-spieler-sprachlichen Konventionen kann im Spiel als sprachlicher Salienzmodus eingesetzt werden (vgl. Textausschnitt 8.1.1.5).

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 121]:	Tuning vom feinsten mit [Verzauber- kunst], gegen mats und kleines tg

Textausschnitt 8.1.1.5: *Salienzerzeugung durch die Distanzierung vom spieler-sprachlichen Ausdrucksrepertoire (Quelle: WOWSK)*

In diesem Textausschnitt sind zwei Auffälligkeiten zu finden: Zunächst ist die Satzstruktur stärker erhalten, als in den beiden vorangehenden Beispielen. Es handelt sich zwar immer noch nicht um einen vollwertigen Satz, aber um eine logisch erschließbare Wortkette, die zumindest vor dem Komma auch ohne Kenntnisse des spieler-sprachlichen Registers entschlüsselt werden kann.

Trotzdem bleiben die zentralen Elemente typischer Angebotsbeiträge (das Posten des spielinternen Links und die Forderung nach Materialien und Trinkgeld) erhalten. Damit gibt es zwar eine Annäherung an standardsprachliche

³⁵² Die grundlegende Idee des Einsatzes solcher salienzsteigernden Klammern ist eine relativ verbreitete Vorgehensweise für diesen Beitragstypen. Zum Vergleich: In 100 zufällig ausgewählten Handelsbeiträgen aus WOWLOGK wurden drei Beiträge gefunden, in denen ikonographische Pfeile zur Klammerung oder sonstigen salienten Hervorhebung von Beitragsanteilen eingesetzt wurden. Allerdings reicht diese beispielhafte Zählung nicht für die Angabe von statistischen Verteilungen aus, sondern macht nur eine grobe Aussage über die Seltenheit (und daher auch Auffälligkeit) dieses Gestaltungsmittels. Im pragmatischen Einsatz sind diese Mittel entweder als ad-hoc-Modi oder als selten genutzte kontextuell-konventionelle Modi einzustufen.

Ausdrücke (was ihn gegenüber eingabeökonomischeren Beiträgen auffällig macht), die aber trotzdem nicht in einer gänzlichen Abwendung von den typischen Spielersprachlichen Konventionen resultiert.

Noch interessanter als der größere syntaktische Umfang ist die Frage, *welche* Elemente gegenüber anderen Beiträgen ergänzt werden: Es handelt sich hierbei nicht um semantisch notwendige Elemente, sondern um ein an werbesprachliche Ausdrücke angelehntes optionales Attribut.³⁵³ Als solches ist es nicht auf Eingabeökonomie ausgelegt, sondern versucht, durch kreative Wortwahl Interesse zu erwecken und ggf. eine persuasive Funktion zu erfüllen. Es lassen sich hier gleich drei positiv konnotierte (und teils hyperbolische) werbesprachliche Schlüsselwörter³⁵⁴ finden:

- 1) das an technologische Anwendungskontexte erinnernde (und daher zur phantastischen Wort *Verzauberkunst* in auffälligem Kontrast stehende) Wort *Tuning*, das die Aufwertung der verzauberten Gegenstände thematisiert,
- 2) die für auserlesene Qualität werbende Wortgruppe *vom Feinsten* und
- 3) die den Kostenaufwand herunterspielende Wortgruppe *kleines Trinkgeld*.

Es soll mit der Wortwahl also eine besonders günstige Gelegenheit zum Kauf eines hochwertigen Angebotes suggeriert werden.

Die beiden in diesem Beitrag verfolgten Formulierungsstrategien (sprachliche Ausführlichkeit und werbesprachliche Entlehnungen) sind keine Einzelfälle, wie die folgenden Beispiele zeigen sollen. Der Beitrag in Textausschnitt 8.1.1.6 legt einen Schwerpunkt auf sprachliche Ausführlichkeit:

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 293]:	Stelle her gegen Mats [Meister der Elxiere] – Proccs gehören natürlich euch – einfach anflüstern

Textausschnitt 8.1.1.6: *Sprachliche Ausführlichkeit in Angebotsbeiträgen im World of Warcraft-Chat (Quelle: WoWSK)*³⁵⁵

³⁵³ Diese Form von Werbesprachlichkeit tritt in der MMORPG-Kommunikation nicht selten zutage – es handelt sich hier um einen aus einem anderen Kommunikationsbereich entlehnten kontext-konventionellen Modus, welcher in der MMORPG-Kommunikation einen Stellenwert zwischen ad-hoc-Beschaffenheit und kontextueller Konventionalität einzunehmen scheint.

³⁵⁴ Zu typischen Merkmalen der Werbesprache und zum Konzept von werbesprachlich wirksamen *Schlüsselwörtern* vgl. JANICH 2005.

³⁵⁵ *Proc/Procc* (Substantiv, m. (Kurzwort od. Akronym)): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Vermutlich abgeleitet von engl. Subst. *process* (dt.

Obwohl der Beitrag durch die Ellipsen von Pronomina und Artikeln einen stichwort- oder listenartigen Charakter besitzt, besitzt er (abgesehen vom spielinternen Link) mehrere aus ökonomischer Sicht überflüssige Elemente. Dazu gehören vor allem die adverbialen Ergänzungen („*natürlich*“, „*einfach*“), die offenbar den Eindruck eines unkomplizierten Kaufablaufes vermitteln sollen, ebenso wie der weitgehende Verzicht auf für Handelsbeiträge typische Kurzformen (Ausnahmen bilden hier die Kurzwörter „*Mats*“ und „*Proccs*“).

Auffällig ist auch die konsequentere Majuskelnutzung am Satzanfang und bei den Substantiven. Es ist denkbar, dass durch eine solche (natürlich immer noch begrenzte) sprachliche Sorgfalt eine Konnotation von Seriosität und Vertrauenswürdigkeit geschaffen werden soll.

Die Strategie der sprachlich sorgfältigen Beitragsgestaltung mit vergleichsweise großer Nähe zur Standardsprache wird in den Daten so gut wie nie mit vollendeter Konsequenz umgesetzt. Im obigen Beispiel werden nicht nur spielersprachliche Ausdrücke eingesetzt, sondern auch die Interpunktion wird weiterhin vernachlässigt. Das sollte m.E. allerdings auch in diesem Kontext nicht pauschal als defizitär, bzw. als mangelnde Umsetzungskompetenz gewertet werden, denn die Anwendung typischer spielersprachlicher Modi deutet Gruppenzugehörigkeiten an und dürfte damit für die soziale Integration von Spielern in die Spielergemeinschaft eine Rolle spielen. Entsprechend können die Akteure durch das graduelle (d.h. nicht an den Extrempolen ausgerichtete) Alternieren von Sprachstilen zwischen Beitragssalienz und sozialer Integriertheit balancieren, um so zwei Wirkungen bei ihren Empfängern zu erzielen: die Schaffung sozialer Akzeptanz auf der einen Seite und die Erregung von Interesse auf der anderen Seite. Inwiefern diese Gestaltung allerdings intuitiv oder bewusst getroffen wird, kann anhand von äußeren Merkmalen natürlich nicht bestimmt werden – hierfür müssten *Textproduktionsdaten* aus diesem Kontext erhoben werden, die zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht vorliegen.

Auch das Textbeispiel 8.1.1.7 scheint sich sprachlich an der Gestaltung von Werbebotschaften zu orientieren. In der konkreten Ausgestaltung setzt es allerdings andere Schwerpunkte als das vorangehende Beispiel:

Prozess) oder Akronym von der engl. Wortgruppe *Programmed Random Occurrence* (dt. *programmiertes Zufallseignis*). Bezeichnet die zufällige Chance, dass bei der Anwendung einer Fähigkeit (z.B. eines Zauberspruchs) oder eines Gegenstandes ein Sekundäreffekt zusätzlich zum primären Effekt der Anwendung aktiviert wird. Einige →*Crafting*-Berufe in World of Warcraft haben bspw. eine prozentuale Chance, dass neben dem eigentlich produzierten Gegenstand ein zweiter, identischer Gegenstand hergestellt wird, ohne dass dafür die notwendigen Materialien aufgebraucht werden. Greift eine solche Chance, ist dies ein *Proc*.

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 159]:	schnell zuschlagen !!!!!!!!!!!!!!! [Grünflügelara] im ah in beutebucht so günstig wie nie, so selten, wie nie!!!!

Textausschnitt 8.1.1.7: Werbesprachlichkeit in Angebotsbeiträgen im World of Warcraft-Chat (Quelle: WoWSK)

Beitragsumfang und sprachliche Ausführung entsprechen im Groben den Textbeispielen 8.1.1.3 und 8.1.1.4. Allerdings fallen im Vergleich sofort die vielfach iterierten expressiven Satzzeichen ins Auge, die eine deutliche Erhöhung der Beitragssalienz zur Folge haben. Während sich alle bisherigen Angebote an eine Zielgruppe mit einem bereits bestehenden Bedarf, bzw. einem Interesse an einem bestimmten Warentypus richteten, steht hier die Schaffung eines noch nicht bestehenden Interesses im Vordergrund. Der Appell wird durch die Positionierung am Zeilenanfang, aber auch durch seine Verstärkung durch 16 Ausrufezeichen und seine gleichzeitige Trennung vom zweiten Beitragsteil zum zentralen Element des Beitrags. Inhaltlich wird weniger auf einen zuverlässigen und sicheren Handel angespielt, als – ganz im Gegenteil – auf eine einmalige und befristete Gelegenheit. Die dafür genutzten Schlüsselwörter sollen vermutlich ein Bedürfnis erregen („selten“, „günstig“), auf das aber sofort reagiert werden muss („schnell zuschlagen“). Insbesondere durch die hohe Satzzeichenzahl und den schlagzeilenartigen Befehlscharakter des ersten Beitragsteils (vgl. dazu JANICH 2005: 43ff.) sollen vermutlich Impulskäufe provoziert werden. Die rekurrente Struktur des letzten Beitragsteils („so günstig wie nie, so selten, wie nie!!!!“) besitzt den Charakter aus der Werbesprachforschung bekannter Slogans (vgl. ebd.: 48ff.) und liefert Kaufargumente. Auch dieser Beitragsteil wird durch iterierte Ausrufezeichen verstärkt.

In der Spielergemeinschaft stehen solche massiven Satzzeicheniterationen – das zeigt sich wiederholt in Gesprächen aus WOWLOGK – gelegentlich als *Spam* in der öffentlichen Kritik (vgl. dazu auch die Textausschnitte 8.1.1.10 und 8.1.1.11 unten), was aber nicht notwendigerweise dem Erfolg des Beitrags im Wege steht. Die Iterationen sind per se zwar nicht ökonomisch, aber im Vergleich zu anderen Salienzmodi (z.B. zu den Pfeilen aus Tabelle 8.1.1.3 oder der sprachlichen Ausführlichkeit) eher unaufwändig, und sind somit in der Lage, mit wenig Eingabeaufwand einen hohen Salienzgrad zu produzieren. Geht man davon aus, dass nur ein Teil der Empfänger den Iterationsstil kritisch beurteilt, könnte man diese Strategie also einfach einer bestimmten Zielgruppenorientierung zuschreiben.

Dem stehen Beiträge gegenüber, die ein Höchstmaß an sprachlicher und formaler Wohlstrukturiertheit anstreben. So etwa das folgende Beispiel:

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1a	[2. Handel] [S 482]:	[Juwelenschleifen] Hier gibt es alles,
1b	[2. Handel] [S 482]:	was das Frauenherz begehrt, und für den
1c	[2. Handel] [S 482]:	modebewussten Mann von heute,
1d	[2. Handel] [S 482]:	gegen Mats und Tg oder Direktverkauf
1e	[2. Handel] [S 482]:	heute im Angebot [Alpträumträne] für 219g

Textausschnitt 8.1.1.8: *Wohlformuliertheit als Herausstellungsmerkmal im World of Warcraft-Chat (Quelle: WOWSK)*³⁵⁶

In diesem Beispiel wird, bis auf die Vernachlässigung von Satzabschlusszeichen (bzw. die fehlende Unterscheidung von Abschlusspunkten und Komata) und die stark konventionalisierten spieler sprachlichen Ausdrücke „Mats“, „Tg“ und „g“ (Goldstücke), vollständig auf Ökonomiemittel verzichtet. Es werden sowohl Satzzeichen eingesetzt, als auch die Normen zur Großschreibung und der Orthographie eingehalten. Außerdem werden auch hier Modi eingesetzt, die besonders *unökonomisch* sind:

Der Beitrag ist ungewöhnlich umfangreich, da er auf fünf Zeilen verteilt ist und dabei aus 259 Zeichen (282 mit Leerzeichen) besteht, wovon lediglich 33 Zeichen durch die spielinternen Links systemerstellt sind. Damit ist die Salienz des Beitrags im Chatverlauf besonders groß, und durch die sprachliche Genauigkeit wird die Auffälligkeit ebenfalls gesteigert. Der Beitrag enthält nicht nur einen, sondern zwei spielinterne Links, wovon einer eine umfangreiche allgemeine Information beinhaltet (Zeile 1a), und der andere eine beispielhafte spezifische Information (Zeile 1e). Sie stehen am Anfang und am Ende des Beitrags und bilden damit eine saliente (weil farbige) Rahmung, die aber womöglich weniger ein bewusster Modus als die Folge der Reihung der inhaltlichen Angaben ist. Allerdings ist auch jede weitere Zeile in sich thematisch fixiert: Zeile 1a gibt einen Überblick über das gesamte Angebot, Zeile 1b spricht die weibliche Hälfte der möglichen Interessenten an und Zeile 1c die männliche Hälfte – womit eine gewisse Individualisierung der Zielgruppen gegeben ist. Zeile 1d nennt die Kaufbedingungen und Optionen, und die letzte Zeile thematisiert ein Sonderangebot.

Sprachlich orientiert sich auch dieser Beitrag merklich an werbesprachlichen Texten, ist aber im Vergleich zu den bisherigen Beispielen umfassender und zielgruppensensibel. Auffällig ist dabei, dass ein (vermutlich humoristisch

³⁵⁶ G (Substantiv, n (Abkürzung)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genertypisch). Abkürzung für *Gold* oder *Goldstücke*. Bezeichnet die gängigste Währungseinheit in World of Warcraft (und anderen Computerspielen mit phantastischer Thematik).

gemeinter) inhaltlicher Bezug zu realweltlichen Modevorstellungen hergestellt wird:

Obwohl Gegenstände, die mit dem Beruf „*Juwelenschleifen*“ erzeugt werden, in aller Regel *nicht* an den grafischen Avataren sichtbar sind (sie dienen ausschließlich der spieltechnischen Verbesserung der Eigenschaften von Spielfiguren), werden sie als „Schmuckstücke“ angeboten. Zwar werden hier unterschiedliche geschlechtsspezifische Werbeversprechen gemacht³⁵⁷, aber dennoch wird der Schmuck als für beide Geschlechter angemessen und begehrenswert dargestellt. Dabei werden positiv konnotierte Schlüsselwörter gewählt, die vermutlich mit stereotypen Männer- bzw. Frauenbildern vereinbar sein („*Frauenherz*“ und „*modebewusster Mann*“) und außerdem die Assoziation von Exklusivität hervorrufen sollen.

Die letzte Zeile des Beitrags beinhaltet ein ‚Angebot des Tages‘, das als Auswahl aus einem größeren Repertoire zu einem Sonderpreis angeboten wird und vermutlich einen Kaufimpuls aktivieren soll. Der Preis von 219 (statt 220) Goldstücken soll dabei vermutlich eine geringere Preiskategorie suggerieren.³⁵⁸ Ob es sich dabei wirklich um ein günstiges Angebot, oder nur um das Versprechen eines solchen handelt, ist an der Oberfläche unklar, kann aber über den spielinternen Link überprüft werden, der unter Zuhilfenahme einer entsprechenden Spielmodifikation (die aber in der Regel als gegeben vorausgesetzt wird) auch die durchschnittlichen Auktionshaus-Preise angeben kann. Damit gibt der spielinterne Link nicht nur Informationen über das eigentliche Verkaufsobjekt, sondern auch über die Glaubwürdigkeit des Anbieters.

Würde ein solcher Beitrag von Hand geschrieben und einmalig gesendet werden, wäre er hochgradig unökonomisch, da die Vorbereitung des Beitrags durch die Schreibung, die Satzzeichen und die Einteilung in mehrere Zeilen sehr aufwändig ist. Allerdings deutet die lückenlose Wiedergabe des Beitrags (also ohne die Störung durch Beiträge anderer Sender) darauf hin, dass alle fünf Zeilen gleichzeitig abgesendet wurden – und das ist nur mithilfe eines Makros möglich. Diese ermöglichen es, einen Beitrag von fast beliebiger Länge einmalig vorzubereiten und anschließend auf Knopfdruck stempelartig vollständig in den Chat zu setzen (vgl. dazu KAPITEL 8.3.1.1.2.2 zum Punkt ASCII-Arts). Makros können beliebig oft ausgelöst werden, womit insbesondere umfangreiche Beiträge von einem unökonomischen Format in einen sehr ökonomischen Ausdruck transformiert werden können.

³⁵⁷ Zu unterschiedlichen Argumentationsstrategien in der Werbung vgl. z.B. JANICH 2005: 87ff.

³⁵⁸ Vgl. dazu z.B. DILLER 2008: 130f.

Das Endresultat ist ein Beitrag, der sowohl Informativ und umfangreich, als auch sprachlich ausgeklügelt und ökonomisch sein kann. Damit sticht er deutlich aus den meisten anderen Beiträgen hervor. Er entspricht also nicht dem Standard der Handelsbeiträge, sondern wird gerade durch den Konventionsbruch und seine Ungewöhnlichkeit salient gemacht – womit eine weitere für Werbung typische Strategie erfüllt wird.

Die Verwendung von Makros per se ist, ebenso wie der Einsatz anderer Mittel zur Beitragsreproduktion wie etwa einfacher copy&paste-Verfahren, kein Einzelfall in diesem Kommunikationskontext. Der Nutzen solcher Funktionen beschränkt sich allerdings nicht auf die Reproduzierbarkeit einzelner komplexer Beiträge zur Ökonomieverbesserung. Sie können auch eingesetzt werden, um durch die massenhafte Reproduktion von kürzeren Beiträgen das Bestreben zur Ausdrucksökonomisierung und Salienzsteigerung miteinander zu verbinden, wie das folgende Beispiel zeigt:

Zeile	(T)	Channel / Sender	Beitragstext
1a	12/9 23:59:31.353	[2. Handel] WoWLogK-043:	Suche Alchi mit offenen Trans-CD
1b	12/10 00:00:12.760	[2. Handel] WoWLogK-043:	Suche Alchi mit offenen Trans-CD
1c	12/10 00:00:32.287	[2. Handel] WoWLogK-043:	Suche Alchi mit offenen Trans-CD
1e	12/10 00:02:38.076	[2. Handel] WoWLogK-043:	Suche Alchi mit offenen Trans-CD
1f	12/10 00:03:18.677	[2. Handel] WoWLogK-043:	Suche Alchi mit offenen Trans-CD
1g	12/10 00:04:23.566	[2. Handel] WoWLogK-044:	Alchemie

Textausschnitt 8.1.1.9: *Beitragsreproduktion zur Ökonomisierung und Salienzsteigerung (Quelle: WoWLOGK)*³⁵⁹

³⁵⁹ *Alchi* (Substantiv, m. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Kurzwort und Diminutivform von *Alchemist*, einem *Crafting-Beruf*, der zur Herstellung von Tränken, Heilmitteln oder bestimmten Artefakten erlernt werden kann.

Trans (Substantiv, m. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Kurzwort für →*Transmutation*, eine Fähigkeit des →*Craftingberufes* →*Alchemist*, mit der für die Gegenstandsproduktion benötigte Materialien in andere Materialien umgewandelt werden können. Diese Fähigkeit besitzt einen →*Cooldown* und kann daher nur in bestimmten Zeitintervallen eingesetzt werden. Vgl. auch <http://wowwiki.wikia.com/Transmute> (letzter Zugriff: 01.06.17).

CD (Substantiv, m. (Buchstabenwort)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Buchstabenwort für engl. *Cooldown* (dt. wörtl. *Abkühlung*). Bezeichnet die Zeit, die eine Fähigkeit (→*Skill*) oder ein Objekt in einem Spiel

Es handelt sich hierbei um den ersten in diesem Kontext thematisierten Suchbeitrag, der für sich noch keine besonders komplexe Form besitzt³⁶⁰: WOW-LOGK-43 sucht einen Mitspieler, dessen Avatar den Alchemisten-Beruf („Alchi“) erlernt hat und dadurch eine Fähigkeit einsetzen kann, die der „Transmutation“ (d.h. Umwandlung) von virtuellen Materialien dient. Bis auf die spieler Sprachlichen Kurzformen „Alchi“ und „CD“, die elliptische Satzstruktur (es fehlen zumindest ein Personalpronomen und ein unbestimmter Artikel) und die übliche Auslassung der Interpunktion beinhaltet der Beitrag keine Ökonomisierungsmittel – tatsächlich wird sogar die Großschreibung des Beitrags berücksichtigt, was den Beitrag geringfügig unökonomischer macht. Allerdings handelt der Sender dennoch auch eingabeökonomisch: Er sendet ein- und denselben Beitrag, vermutlich durch eine basale Chatfunktion, durch die der letzte Beitrag mit einer einzelnen Taste reproduziert werden kann, fünfmal in Folge in kurzen Zeitintervallen von 20 bis 126 Sekunden ab. Dadurch bewirkt er ohne großen Eingabeaufwand eine erhebliche Salienzsteigerung und hat daher eine erhöhte Chance, von mehreren Empfängern wahrgenommen zu werden. Mit etwas Verspätung (65 Sekunden nach dem letzten Absenden des Beitrags) reagiert ein anderer Spieler mit dem unkommentierten Senden eines spielinternen Links³⁶¹, welcher als Reaktion auf den Suchbeitrag und als Appell zum aktivieren des Links zu deuten ist – ein Hinweis darauf, dass die Strategie des ersten Senders zum Erfolg geführt hat. Allerdings ist die Strategie zur Salienzerhöhung von Beiträgen durch ihre (automatische oder manuelle) Reproduktion zumindest in einem engen Zeitfenster trotz (oder gerade wegen) ihrer Effektivität in diesem Kontext i.d.R. nicht angesehen. Auch dafür finden sich Belege in WOWLOGK, wie Textausschnitt 8.1.1.10 zeigt:

benötigt, um erneut eingesetzt werden zu können. Besonders mächtige Effekte besitzen einen langen Cooldown, um die Spielbalance und damit die Herausforderung des Spiels zu erhalten.

³⁶⁰ Für etwas komplexere Suchbeiträge siehe unten.

³⁶¹ Spielinterne Links sind nach dem automatischen Erhebungsverfahren in WOW-LOGK nur durch ein zusätzliches Leerzeichen vor dem Ausdruck, durch die fehlerfreie Orthographie und durch den Kontext erschließbar. Die eindeutigen Mittel zur qualitativen Erkennung (die eckige Klammer in Kombination mit einem eindeutigen Farbkode) wurden in dem Korpus nicht gespeichert und stehen nur im qualitativ aufbereiteten WOWSK sowie den Videodaten (WOWRPV und WOWRAIDV) zur Verfügung.

Zeile	(T)	Channel / Sender	Beitragstext
1a	2/24 19:21:39.814	[2. Handel] WoWLogK-45:	verkaufe echtgold cd bin transi!
1b	[...]		
1c	2/24 19:22:08.823	[2. Handel] WoWLogK-45:	verkaufe echtgold cd!
1d	2/24 19:22:12.037	[2. Handel] WoWLogK-45:	bin transi!
1e	[...]		
1f	2/24 19:22:24.274	[2. Handel] WoWLogK-46:	einmal reicht.

Textausschnitt 8.1.1.10: *Beitragswiederholung zur Salienzsteigerung (Quelle: WoWLogK)*³⁶²

Das Textbeispiel zeigt einen Anbieter (WoWLogK-45), der das seltene Material „Echtgold“ verkaufen möchte und die zusätzliche (und weitgehend obsole) Zusatzinformation „bin transi“ anfügt (was darauf hindeutet, dass er den Gegenstand auch selbst herstellen kann). Der Beitrag ist auf lexikalischer und syntaktischer Ebene nicht sehr ökonomisch gestaltet, da er zwar einige Kurzformen beinhaltet („Transi“, „CD“), aber andere auslässt („verkaufe“ statt „vk“³⁶³ sowie spielinterne Links). Der Sender wiederholt den Beitrag und teilt ihn dabei in zwei Zeilen auf (Zeilen 1c und 1d) – ein deutlicher Hinweis darauf, dass es sich nicht um eine automatisierte Reproduktion handelt, was ebenfalls ein unökonomisches Vorgehen ist. Allerdings wird der Beitrag durch die Wiederholung und vor allem durch die Zweiteilung salienter, weil er eine größere visuelle Fläche im Chatverlauf abdeckt. Obwohl es sich hierbei nicht um einen Extremfall von Beitragsreproduktion handelt, wird der Sender 12 Sekunden nach Fertigstellung seines Beitrags von einem anderen Spieler (WoWLogK-46) wegen der Wiederholung ermahnt („einmal reicht.“, Zeile 1f). Solche Konflikte, in denen dem Initialsender das Senderecht aufgrund von Wiederholungen von anderen Kommunikationsteilnehmern aberkannt wird, kommen in WOWLOGK mehrfach vor. Wiederholungen werden vermutlich gerade wegen ihrer erhöhten Salienz, welche andere Beiträge visuell in den Hintergrund rücken kann, in der Regel nicht gerne gesehen. Das gilt nicht nur

³⁶² *Transi* (Substantiv, m. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Kurz- und Diminutivform von *Transmutations-Alchemist*. Bezeichnet einen Alchemisten, der die Fähigkeit zur →*Transmutation* beherrscht.

³⁶³ *Vk* (Verb (Buchstabenwort)): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genreunspezifisch). Kurzform für *[ich] verkaufe* (1.P.Sg.Präs.). Meist Teil eines umfassenden Beitrags im Kontext des virtuellen Handels. Für den Einsatz des Akronymes vgl. Transkript 7.1.1.16 unten.

für beitragsübergreifende Wiederholungen, sondern auch für die beitragsinterne Zeichenreproduktion, wie Transkript 8.1.1.11 zeigt:

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1a	[2. Handel] [S 388]:	verkaufe 374 [Seidenstoff]billig!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1b	[2. Handel] [S 389]:	hdf..
1c	[2. Handel] [S 388]:	verkaufe 374 [Seidenstoff]billig!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
1d	[2. Handel] [S 388]:	verkaufe 374 [Seidenstoff]billig!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Textausschnitt 8.1.1.11: *Ein durch einen Angebotsbeitrag entstehender Konflikt um das Senderecht (Quelle: WOWSK)*³⁶⁴

Der Sender S388 bietet (mit einem ‚falschen‘ spielinternen Link, vgl. dazu Textausschnitt 8.1.1.14 unten) eine große Menge des Materials ‚Seidenstoff‘ zum Handel an und schließt den Beitrag mit einem vielfach iterierten Ausrufezeichen. S389 zeigt eine heftige Reaktion auf den Beitrag, indem er S388 mit dem Kraftausdruck „hdf“ (Vollform: „*Halt die Fresse*“) zum Schweigen auffordert. Für die starke Reaktion kommen, sofern keine privaten Gründe vorliegen, zumindest drei Auslöser infrage: Erstens eine inhaltliche Begründung, weil der angebotene Gegenstand „Seidenstoff“ vergleichsweise wertlos und daher für die meisten Empfänger völlig uninteressant ist. Zweitens (und das halte ich hier für wahrscheinlich) eine formale Begründung, weil die vielfache Iteration von Satz- oder Schriftzeichen oft als störend empfunden wird. Drittens die Möglichkeit, dass S388 denselben Beitrag schon einmal oder mehrfach abgesendet hat (was dann allerdings nicht während der Aufnahmezeit geschehen ist). Der dritte Grund lässt sich nicht ausschließen, da S388 seinen Beitrag auch nach der Aufforderung zum Schweigen mehrfach identisch reproduziert. Diese Reaktion kann entweder ein indirekter Modus zur Verteidigung des Senderechtes von S388 sein (d.h., dass S388 den Beitrag bewusst mehrfach reproduziert, um zu demonstrieren, dass er sich den Mund nicht verbieten lassen will), oder aber eine Folge fehlenden Wissens um die Bedeutung des Akronymes „hdf“. Möglich ist auch, dass S388 den Beitrag von S389 aufgrund von dessen geringer Salienz gar nicht wahrgenommen hat – allerdings tauchen in der Folge keine weiteren Beitragswiederholungen auf.

Andere Einsatzbereiche von Mitteln zur Beitragsreproduktion sind weniger umstritten. Vor allem durch Makros reproduzierbare Beitragsformen können

³⁶⁴ *Hdf* (Wortgruppe (Akronym)): Verm. allg. CMC-Register (spielunspezifisch, genreunspezifisch). Akronym zu vulg. *halt die Fresse*.

nicht nur proaktiv, sondern durch ihre kurze Eingabezeit auch reaktiv eingesetzt werden und dadurch bspw. als direkte Konkurrenzangebote zu den Beiträgen anderer Sender eingesetzt werden, wie es das folgende Beispiel zeigt:

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1a	[2. Handel] [S 253]:	suche schmied posten pls
1b	[2. Handel] [S 254]:	[Schmiedekunst]
1c	[...]	
1d	[2. Handel] [S 241]:	>>>>>Stelle her<<<<<
1e	[2. Handel] [S 241]:	>>>[Schmiedekunst]<<<
1f	[2. Handel] [S 241]:	>>>gegen matz & tg<<<

Textausschnitt 8.1.1.12: *Reaktiver Einsatz eines Makro-Beitrages* (Quelle: WWSK)³⁶⁵

Der Textausschnitt wird durch einen Suchbeitrag im Handelschannel eingeleitet: S253 fragt zunächst ganz allgemein nach einem Avatar, der den Beruf „Schmiedekunst“ erlernt hat. Da er keine Aussage über die Anforderungen macht, die er an den Schmied stellt (das Spektrum an herstellbaren Gegenständen ist, je nach Ausbau der Spielfigur, unterschiedlich) und auch keinen konkreten Gegenstand benennt, den er geschmiedet haben möchte, ist der Suchbeitrag sehr unspezifisch. Allerdings fordert er seine Empfänger dazu auf, ihre Fähigkeiten als Schmied per spielinternem Link in den Channel zu setzen („posten pls“). Zwei Empfänger reagieren darauf: S254 hinterlässt einen unkommentierten spielinternen Link zu den Schmiedefertigkeiten seines Avatars. Ein solcher Beitrag wäre ohne die vorangehende Aufforderung nur im Kontext des Handelschannels überhaupt als ein Angebot zu verstehen und ist mit keinerlei sprachlichen Routine- oder Salienzmitteln ausgestattet, wenngleich es sicherlich die ökonomischste Form einer Reaktion auf den Suchbeitrag ist. S241 erfasst diesen Tatbestand offenbar und aktiviert kurz darauf ein vorgefertigtes Makro, das durch seine dreizeilige Form und die iterierten spitzen Klammern deutlich auffälliger ist. Er erfüllt die handelschattypischen Ausdruckskonventionen, allerdings mit einer graphematischen Neographie von „mats“ ([mats]), nämlich „matz“. Damit konkurriert er mit dem früheren, aber weniger aufwändig gestalteten Beitrag von S254 und versucht vermutlich,

³⁶⁵ *Posten* (Verb): Verm. breites CMC-Register (spielunspezifisch, genreunspezifisch). Von engl. *to post sth.* (etwas absenden/verschicken). Bezeichnet das Bereitstellen eines Beitrags in einer CMC-Kommunikationsform (z.B. in Chats und Foren) und scheint sich dabei auf schriftliche (und damit persistenter) Beiträge zu beschränken.

durch die sorgfältigere Vorbereitung eine größere Professionalität zu vermitteln oder zumindest (etwas allgemeiner formuliert) verstärkt Aufmerksamkeit und Interesse zu wecken. Aus den Daten ist nicht ersichtlich, ob S253 auf einen der beiden Anbieter reagiert und einen Handel mit ihm abschließt. Allerdings ist es wahrscheinlich, dass der aufwändigere Makro-Beitrag auch von anderen Empfängern im Chat aufgenommen wird und somit ggf. zusätzliche Interessenten neben dem eigentlichen Empfänger anspricht. Der einfachere Beitrag von S254 ist dagegen nicht als grundlegende Handelsintention ausformuliert, weswegen solche Begleiteffekte hier unwahrscheinlicher sein dürften.

An dieser Stelle möchte ich noch einmal auf die einfache Form des einleitenden Suchbeitrages hinweisen: Es handelt sich um einen sehr frei formulierten Text, der bis auf das Kurzwort „pls“ (für engl. Interj. *please*, dt. *bitte*) am Satzende nur wenige Auffälligkeiten aufweist. Der Beitrag ist durch die ellipthische Form (ähnlich der des Suchbeitrags aus Textausschnitt 8.1.1.9) und durch die fehlende Interpunktion ökonomisch konstruiert, er ist aber oberflächlich kaum salient und inhaltlich sehr ungenau. Obwohl das Beispiel zeigt, dass ein solcher Beitrag ohne präzise Angaben durchaus zu dem gewünschten Ergebnis führen kann – es werden dem Suchenden im Ausschnitt mehrere der Suche entsprechende Angebote unterbreitet –, besteht in anderen Suchkontexten häufig durchaus der Bedarf, präzisere Angaben zu der erwünschten Transaktion zu machen, was das Beispiel aus Textausschnitt 8.1.1.13 zeigt:

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 129]:	juwe da für [Juwelenschleifen: Funkelnder Fürstenzirkon] - mats und tg da

Textausschnitt 8.1.1.13: *Informativer Suchbeitrag (Quelle: WOWSK)*

Im Gegensatz zum Textbeispiel 8.1.1.12 liefert der Sender von Textbeispiel 8.1.1.13 genaue Informationen über den gesuchten Gegenstand und setzt dazu unterstützend einen spielinternen Link ein. Der Link beinhaltet allerdings keine direkten Informationen zum Gegenstand (der Link des Gegenstandes „Funkelnder Fürstenzirkon“ wäre violett³⁶⁶), sondern zu dessen *Konstruktionsplan*, welcher einige für die Herstellung hilfreiche Zusatzinformationen liefert. Damit ist diese Linkvariante für die Zielgruppe informativer als ein gewöhnlicher Gegenstandslink. Dem Empfänger wird damit die Arbeit abgenommen, selbst nach einer entsprechenden Information zu suchen – und dadurch wird womöglich versucht, die Chance auf eine Reaktion zu verbes-

³⁶⁶ Vgl. zu der Linkfarbe und den Gegenstandsinformationen <http://wowdata.buffed.de/item/Edelstein/Funkelnder-Fuerstenzirkon-40120> (letzter Zugriff: 01.06.17).

sern. S129 fügt außerdem den kontextüblichen Hinweis auf das Vorhandensein der Materialien und der Bezahlung an. Der Beitrag ist (wie auch die übrigen beiden bisher vorgestellten Suchbeiträge) im Gegensatz zu vielen Angebotsbeiträgen ausschließlich auf Ökonomie und Informativität ausgelegt. Das ist nicht verwunderlich, denn im Gegensatz zu Angebotsbeiträgen muss hier nicht von einem Angebot überzeugt werden, sondern lediglich ein Anbieter gefunden werden, der den gewünschten Gegenstand auch herstellen kann. Für den Hersteller (bzw. „Crafter“) des Gegenstandes ist lediglich die Bezahlung der Leistung interessant. Werbesprachlichkeit konnte vermutlich aus diesem Grund nicht in den Angebotsbeiträgen aus WOWSK oder WOWLOGK gefunden werden.

Nun möchte ich einen kleinen Gedankensprung vornehmen und statt weiterer Strategien zur Beitragsgestaltung zunächst die notwendigen Grundbedingungen thematisieren, die für einen voll funktionstüchtigen Beitrag erfüllt werden müssen: Um einen informativen Angebots- oder Suchbeitrag formulieren zu können, muss der Sender über hinreichende Kenntnisse über die Spielmechaniken und die dort produzierbaren Gegenstände verfügen. Die Chatdaten deuten darauf hin, dass insbesondere bei der Suche nach neueren Spielinhalten solche Kenntnisse erst aufgebaut werden müssen, was zu verringerter Informativität der Beiträge führen kann, wie die folgenden Beispiele zeigen:

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 286]:	suche juwe der neue steine kann
2	[2. Handel] [S 288]:	suche juwe für 20deff stein
3	[2. Handel] [S 349]:	ist ein juwelier on der mir einen stein machen kann mit 10Abhärtung+15Ausaduer
4	[2. Handel] [S 190]:	BILLIGER im AH [Knotenhautlederfetzen]
5	[2. Handel] [S 327]:	Suche ing für [Tödliche Donnerbüchse]
6	[2. Handel] <AFK>[S 346]:	jetzt im AH [Glyphe ‚Explosionsschuss‘] - ich sag nur BÄM BÄM BÄM

Textausschnitt 8.1.1.14: *Beiträge mit reduzierter Informativität und Funktionalität (Quelle: WOWSK)*³⁶⁷

³⁶⁷ *Deff/Def* (Substantiv, f. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genertypisch). Von engl. Subst. *defense* (dt. *Abwehr/Verteidigung*). Bezeichnet den spieltechnischen Wert der Defensivkraft eines Avatars oder NSCs.

On [sein] (Adverb): Verm. breites CMC-Register. Kurzform des Anglizismus *online* (sein). Bezeichnet den Zustand des Eingewähltseins in eine internetbasierte Kommunikationsform.

Die Textausschnitte zeigen Beiträge von Sendern, die zwar spielerische Kernkompetenzen besitzen – was an der Anwendung typischer Ökonomiemodi erkennbar ist –, aber in einigen Bereichen Wissens- oder Anwendungsdefizite aufweisen. Die Beispiele in den Zeilen 1 bis 3 entsprechen weitestgehend Suchbeiträgen, wie sie bereits in den früheren Ausschnitten vorgestellt wurden. Allerdings beinhaltet keiner der drei Beiträge einen spielinternen Link. In Beispiel aus Zeile 1 mag das eine begründete Moduswahl sein, denn der Sender sucht offenbar nicht ein spezifisches Exemplar, sondern ganz allgemein ‚neue Steine‘, d.h. vom Juwelier herstellbare virtuelle Objekte, die erst mit einem jüngeren Update in das Spiel implementiert wurden. Diese kann oder will er an dieser Stelle nicht benennen und entscheidet sich daher für eine allgemeinere Beschreibung. Fortgeschrittene Spieler wissen allerdings i.d.R. genau, welche Kategorien von Juwelen für ihren Avatar nützlich sind und können die Anfrage daher auch dann präzisieren, wenn ihnen der Name des neuen Objektes nicht geläufig ist. Beispiele dafür liefern die Zeilen 2 und 3, in welchen die Sender die Namen der gewünschten Objekte zwar nicht zu kennen scheinen (und auch keinen spielinternen Link dazu erzeugen können), aber durch die Kenntnis der spieltechnischen Auswirkungen („20deff stein“ – d.h. ein Juwel, das die Verteidigungswertung des Avatars um 20 Punkte erhöht – und ein Juwel mit einer Ausdauer- und Abhärtungswertung von 10, bzw. 15 Punkten) trotzdem eine erklärende Angabe machen können, so dass ein kompetenter Empfänger mit hinreichenden Kenntnissen das korrekte Objekt identifizieren kann. Solche Beiträge deuten nicht notwendigerweise auf die Un erfahrenheit der Sender hin, sondern können ebenso Indiz für neue Spielinhalte sein, für die sich die eingabeökonomischeren Benennungsvarianten über spielinterne Links noch etablieren müssen.

Anders verhält es sich bei den Zeilen 4 bis 6, bei denen ein Defizit zum Systemwissen ersichtlich ist: Zwar besitzen alle drei Sender eindeutig Kenntnisse üblicher Ökonomisierungsroutinen sowie z.T. auch über wirksame Salienzkonzepte (so etwa das onomatopoetische „BÄM BÄM BÄM“), aber offenbar verfügt keiner der drei Sender über das Wissen zur Erstellung spielinterner Gegenstandslinks. Ihnen ist das formale Erscheinungsbild (nämlich die orthographisch korrekte Schreibweise des Gegenstandes in eckigen Klammern) zwar bekannt, aber es handelt sich beim Ausgabetext nicht um automatisch erstellte, sondern um manuell geschriebene Texte. Kompetenten Rezipienten der Beiträge fällt dieser Umstand sofort auf, da die Textausschnitte in der Farbe des gewöhnlichen Chattertextes erscheinen, und nicht in der Farbe echter

Ing/Ingi (Substantiv, m. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (verm., spielspezifisch). Kurzwort und ggf. Diminutivform von *Ingenieur*, einem Crafting-Beruf in World of Warcraft, der für die Herstellung technischer Gerätschaften erlernt werden kann.

spielinterner Links. Entsprechend ist auch die Informativität des Beitrags reduziert, da die imitierten spielinternen Links nicht geöffnet werden können und auch der Farbkode der echten spielinternen Links nicht enthalten ist. Weil sie aber durch die Berücksichtigung von Orthographie und Klammern aufwändiger zu produzieren sind, handelt es sich hierbei um einen besonders unökonomischen (und damit in aller Regel kontraproduktiven) Modus. Vermutlich hat ein solches Vorgehen auch einen negativen Effekt auf die Wahrnehmung des Beitrags – die Sender zeigen durch den ‚falschen‘ spielinternen Link ein spielerisches Kompetenzdefizit, durch das auch ihre Glaubwürdigkeit als Käufer, bzw. Verkäufer infrage gestellt werden kann.

Dass bei Nichteinhaltung von Gestaltungskonventionen der Suchbeiträge Verständnis- oder zumindest Informativitätsprobleme entstehen können, zeigt auch das nächste Beispiel, in dem derselbe Sender während der Suche nach einem Juwelenschleifer eine ganze Reihe von Beitragsvarianten formuliert:

Zeile	(T)	Channel / Sender	Beitragstext
1a	12/10 11:49:53.702	[2. Handel] WoWLogK-047:	Suche Juwe
1b	12/10 11:50:21.108	[2. Handel] WoWLogK-048:	Juwelenschleifen
1c	[...]		
1d	12/10 11:54:44.614	[2. Handel] WoWLogK-047:	Suche Juwe der mit mir nen paar Steinchen Tauscht
1e	12/10 11:55:12.753	[2. Handel] WoWLogK-047:	oder suche MAX Skill Juwe /w me
1f	12/10 11:56:53.111	[5. SucheNachGruppe] WoWLogK-47:	Suche Max Skill Juwe
1g	12/10 11:59:29.792	[2. Handel] WoWLogK-047:	Suche Skill 525 Juwe
1h	[...]		
1i	12/10 12:05:43.224	[2. Handel] WoWLogK-047:	Suche Max Skill Juwe
1j	12/10 12:10:18.648	[2. Handel] WoWLogK-047:	Suche Juwe mit Max Skill der mir Pyri- terz Sondieren kann
1k	[...]		
1l	12/10 12:11:03.677	[2. Handel] WoWLogK-047:	Suche Juwe der Noch Feuerprisma machen kann

Textausschnitt 8.1.1.15: *Sukzessive Annäherung an einen ausreichend informativen Suchbeitrag (Quelle: WoWLogK)*³⁶⁸

³⁶⁸ *Max* (Adjektiv (Kurzwort)): Umgangssprachl. od. allg. CMC-Register (spielun-
spezifisch, genreunspezifisch). Kurzwort zu *maximal*. Die substantivische Überset-
zungsvariante (*Maximum*) ist ebenfalls möglich.

Der Sender (WoWLogK-47) leitet mit einer allgemeinen Anfrage ein, die aufgrund ihrer geringen Spezifik („*Suche Juwe*“, Zeile 1a) zwar eine breite Empfängergruppe anspricht, aber dafür vermutlich auch Avatare adressiert, welche die konkreten Wünsche des Senders gar nicht erfüllen können (da die von Juwelenschleifern herstellbaren Gegenstände stark von deren Spielfortschritt abhängig sind). Entsprechend reagiert WOWLOGK-048 nach etwa 28 Sekunden mit einem unkommentierten spielinternen Link auf die Juwelenschleifen-Fähigkeiten seines Avatars als Juwelier (Zeile 1b). Dadurch kann WOWLOGK-047 ohne weitere Absprachen überprüfen, ob WOWLOGK-048 die gewünschten Objekte herstellen kann. Offenbar kommt er dabei aber nicht zu einem zufriedenstellenden Ergebnis, denn nach 4 Minuten und 23 Sekunden sendet WOWLOGK-047 einen weiteren Beitrag, allerdings diesmal mit einer Ergänzung: Er möchte „*ein paar Steinchen tauschen*“ (Zeile 1d) – also einen Tauschhandel mit Juwelen eingehen, was aber immer noch eine sehr unspezifische und daher eher unkonventionelle Formulierung für einen Suchbeitrag ist. Etwa 28 Sekunden später ergänzt WOWLOGK-047 seinen Suchbeitrag um eine diesmal wesentlich spezifischere Einengung: Er sucht nach einem „*MAX Skill Juwe*“ (Zeile 1e), also einem vollständig ausgebauten Juwelier, der auch diejenigen Juwelen herstellen kann, die mit der neuesten Spielerweiterung in das Spiel implementiert wurden – in aller Regel sind das die für Avatare am schwersten zu erlernenden Berufsfähigkeiten. Gleichzeitig ergänzt er einen konventionellen Appell zu Kontaktaufnahme: „*/w me*“ („*flüstere mich an*“). 101 Sekunden später wiederholt er die Nachricht über den *SucheNachGruppe*-Channel, vermutlich um seine Empfängerzahl zu erhöhen (Zeile 1f). 2 Minuten und 36 Sekunden später präzisiert er weiter: Er sucht nach einem Juwelier, dessen „*Skill*“ (hier: sein numerischer Fähigkeitswert im Beruf „Juwelenschleifen“) auf einem Wert von 525 Punkten liegt – was zum Zeitpunkt des Sendens dem maximal erreichbaren Wert entsprach (Zeile 1g).³⁶⁹ Damit werden zwei Hinweise gegeben: Erstens wird präzisiert, dass ein „*MAX Skill Juwe*“ einen Fertigkeitswert von 525 Punkten erreicht haben muss, und zweitens beweist der Sender genau dieses Zusatzwissen. Aus den Daten wird nicht ersichtlich, warum diese Präzisierung notwendig ist – denkbar ist, dass er von Juwelieren mit einer niedrigeren Juwelenschleifen-Fertigkeit kontaktiert wurde und die entsprechende Präzisierung als notwendig ansah, allerdings wird die Kenntnis solcher Informationen in aller Regel von der Spielergemeinschaft vorausgesetzt. Das mag auch der Grund dafür sein, dass der Sender 6 Minuten und 14 Sekunden später wieder zu seiner ursprünglichen Formulierung zurückkehrt (Zeile 1i).

³⁶⁹ Aktuell liegt der Maximalwert für Berufsfertigkeiten in World of Warcraft bei 800 Punkten, vgl. <http://www.wowberufeguide.de/> (letzter Zugriff: 01.06.17).

Nach weiteren 4 Minuten und 35 Sekunden folgt schließlich eine erneute Präzisierung, in welcher der Sender das genaue Produkt nennt, das er benötigt. Den Namen des Objektes („Pyriterz“, darauf folgend: „Feuerprisma“, Zeilen 1j und 1l) schreibt er allerdings nicht aus, sondern stützt sich auf die konventionellere und eingabeökonomischere Variante mit spielinternen Links. Erst jetzt ist ein Genauigkeitsgrad erreicht, bei dem jeder Empfänger der Nachricht sofort feststellen kann, ob er den gewünschten Gegenstand produzieren kann. In der Folge tauchen keine weiteren Beiträge des Senders mehr in den öffentlichen Channels auf, was die Vermutung nahelegt, dass ein passender Empfänger gefunden wurde.

Das Beispiel macht deutlich, welche Informationsmengen die konventionelleren (oben vorgestellten) Typen von Angebots- und Suchbeiträgen beinhalten, indem es aufzeigt, welche Probleme offenbar bei *Nichteinhaltung* solcher Konventionen entstehen können. Insbesondere der Einsatz spielinterner Links zur Angabe des erwünschten Gegenstandes ist ein Modus, der die Notwendigkeit von Rückfragen und weiteren Präzisierungen minimiert – Informationen wie das „Skill-Level“, die notwendigen Materialien und die benötigten Rezepte oder Baupläne zur Produktion des erwünschten Gegenstandes werden alle mit diesem einen Element abgedeckt. Die übrigen Abweichungen von konventionelleren Handelsbeiträgen sind eher Nichteinhaltungen von Ökonomieprinzipien und deuten auf einen in diesem Handlungskontext unerfahrenen Sender hin, dürften aber abseits davon nur vergleichsweise wenig Einfluss auf den Erfolg des eigentlichen Beitrags haben.

Allerdings – und mit diesem Beispiel möchte ich diesen Teil der Analyse abschließen – muss die Nichtnutzung von spielinternen Links in diesem Kommunikationskontext weder notwendigerweise ein (hinreichendes) Indiz für mangelhafte Senderkompetenz sein, noch zum Misserfolg der Senderintention führen, wie Beispiel 7.1.1.16 zeigt.

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 140]:	vk beliebiges horden - turnierpet /w me mit gebot pls

Textausschnitt 8.1.1.16: *Kompetent formulierter Angebotsbeitrag ohne die Einbindung eines spielinternen Links (Quelle: WOWSK)*³⁷⁰

³⁷⁰ *Pet* (Substantiv, n.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genreunspezifisch). Von engl. Subst. *Pet* (dt. *Haustier*). Bezeichnet einen Begleiter eines Avatars in Computerspielen, der entweder durch eine KI vom Spielsystem, oder vom Spieler gesteuert wird. Pets können tierische, menschliche oder sogar mechanische Gestalt haben.

S140 setzt keinen spielinternen Link ein, weil sein Angebot weder eine Palette von produzierbaren Objekten umfasst (und damit nicht mit einem Berufslink abgedeckt werden kann), noch auf einen einzelnen konkreten Gegenstand verweist. Er bietet stattdessen eine große Anzahl von „Pets“ (d.h. virtuellen Haustieren) an, und bittet Interessenten um eine Rückmeldung per Flüsterkanal („/w me“) mit einem Gebot. Durch das Angebot eines „beliebigen“ Pets setzt er allerdings voraus, dass die Interessenten den Umfang des Angebotes einschätzen können. Das Angebot ist damit zwar offen formuliert, kann allerdings nicht ohne weitere Präzisierungen im Folgegespräch zu einem Abschluss führen. Eine denkbare Alternative zu dieser Beitragsgestaltung ist in dem oben besprochenen Textausschnitt 7.1.1.3 zu finden, in welchem jeder angebotene Gegenstand durch einem eigenen spielinternen Link benannt wird. Das würde die Salienz des Beitrags zwar erheblich steigern, allerdings (abhängig von der Anzahl der tatsächlich angebotenen „Pets“) auch den Eingabeaufwand erhöhen.

Mit diesem Einblick in typische und untypische Angebots- und Suchbeiträge aus dem Kontext des virtuellen Handels wurde gezeigt, auf welche Ausdrucksressourcen, bzw. auf welche modalen Realisierungsvarianten die Spielergemeinschaft zugreift, um (implizite oder explizite) Informativität, Salienz und Ökonomie im World-of-Warcraft-Chat zu erzeugen. Auch zeigt sich in den Beispielen, wie Spieler kreativ auf bekannte sprachliche Vorbilder (in diesem Falle vor allem aus dem Kontext der Werbung) zugreifen, um eine bestimmte Wirkung zu erzielen (in diesem Falle vor allem die Schaffung von Interesse und die Persuasion zum Kauf). Die Beispiele erlauben außerdem einen ersten tieferen Einblick in das in diesem Falle weitgehend auf Eingabeökonomie ausgelegte spieler sprachliche Register. Allerdings sind diese Beitrags-typen noch vergleichsweise wenig komplex. Im kommenden Abschnitt möchte ich daher auf Beiträge zur Suche von Spielern nach Gruppenmitgliedern zu sprechen kommen, die zwar den Angebots- und Suchbeiträgen aus dem Kontext des virtuellen Handels prinzipiell ähneln, allerdings vor allem hinsichtlich des spieler sprachlichen Registers auch merklich komplexer sein können. Der folgende Abschnitt soll allerdings nicht nur die Komplexität des spieler sprachlichen Ausdrucks unterstreichen, sondern vor allem weitere Gründe dafür freilegen, *warum* bestimmte modale Kompositionen der MMORPG-Kommunikation – in diesem Falle in vergleichbaren Handlungskontexten – verwendet werden.

8.1.2 „Männlich, Stufe 90 sucht“: Beiträge zur Mitspielersuche für temporäre und langfristige Spielergruppierungen

Wie schon der Handel mit virtuellen Gütern gehört auch die Suche nach Mitspielern zu den basalen Handlungstypen im MMORPG abseits der eigentlichen Kampfhandlungen. Es müssen grundsätzlich zwei Typen von Mitspielersuchen unterschieden werden: Zum einen die Suche nach Mitgliedern für *temporäre* Spielergruppierungen geringer oder mittlerer Größe für die gemeinsame Erfüllung von – in aller Regel mit kämpferischen Auseinandersetzungen verbundenen – Aufträgen (in World of Warcraft: *Gruppen* oder *Raids*), und zum anderen die Suche von (meist größeren) langfristigen Spielergruppierungen nach Mitgliedern, wobei für gewöhnlich nicht nur die Avatare zu Zweckgemeinschaften zusammengeführt werden, sondern auch die realen Medienakteure zu relativ beständigen sozialen Gruppierungen (in World of Warcraft: *Gilden*). Obwohl die Rahmenbedingungen für beide Handlungstypen sehr ähnlich sind (gesucht werden die Mitspieler i.d.R. im allgemeinen Channel oder im Handelschannel des Spielchats), sind die Kommunikationsziele, und daher auch die verwendeten Umsetzungsstrategien, zum Teil sehr unterschiedlich. Aus diesem Grunde werde ich im Folgenden zunächst auf Beiträge zur Bildung von temporären Avatargruppierungen (KAPITEL 8.1.2.1.) und anschließend auf Beiträge zur Anwerbung von Gildenmitgliedern (also für langfristige Spielergruppierungen, KAPITEL 8.1.2.2) zu sprechen kommen.

8.1.2.1 Beiträge zur Bildung temporärer Avatargruppierungen

Für die Bildung einer temporären Avatargruppe müssen stets zumindest zwei Fragen beantwortet werden:

1. *Wer*, bzw. *wen* sucht eine Gruppe, bzw. welche spieltechnischen Rollen müssen in der Gruppe besetzt werden?³⁷¹
2. *Wofür* wird die Gruppe erstellt, bzw. welche Spielinhalte sollen im Gruppenspiel angegangen werden?

Diese beiden Fragen werden üblicherweise in den Beiträgen zur Mitspielersuche thematisiert. Weil die Mitspielersuche im MMORPG eine alltägliche Routinehandlung ist, sind die Beiträge dabei meistens auf eine schnelle Abwicklung ausgelegt – womit die Eingabeökonomie an Bedeutung gewinnt. Einen ersten Blick auf die dafür zur Verfügung stehenden Ausdrucksroutinen und

³⁷¹ Zum Konzept der spieltechnischen Rollen vgl. KAPITEL 4.3.

deren unterschiedliche Informativitäts- und Ökonomiegrade gewähren die Beispiele in Textausschnitt 8.1.2.1.1.

Zeile	Channel / Sender	Beitragstext
1	[2. Handel] [S 96]:	dd sucht anchluss an daily hero und non hero /w me
2	[2. Handel] [S 91]:	dd sucht gruppe für daliy hero
3	[2. Handel] [S 92]:	dd lfg pdc hero/non hero
4	[2. Handel] [S 97]:	dd suche grp für hero daily /w me pls oder inv

Textausschnitt 8.1.2.1.1: *Typische Beiträge zur Gruppensuche (Quelle: WOWSK)*³⁷²

Zeile 1 des Ausschnittes zeigt einen typischen Beitrag zur Mitspielersuche: Der Sender sucht Anschluss an eine Gruppe, welche die *tägliche Instanz* („daily“ - eine einmal am Tag zufällig vom System gewählte Instanz, bei deren Absolvierung die Avatare eine besondere Belohnung erhalten) auf einem erhöhten („hero“) oder dem gewöhnlichen („non hero“) Schwierigkeitsgrad angehen möchte. Er spezifiziert einleitend seine Rolle in der Gruppe als Schadensverursacher/Offensivkämpfer („DD“) und bittet Interessenten abschließend um Kontaktaufnahme („/w me“).

Mit dem Beitrag sind die beiden Kernfragen beantwortet: Mit der Information, dass es sich beim Sender um einen „DD“ handelt, ist die Rollenfrage (*Wer?*) geklärt. Die Selbstbezeichnung in der dritten Person ist bei Substantivverststellung in solchen Beiträgen üblich, allerdings nicht alternativlos (vgl. z.B. die Textausschnitte 8.2.1.2 und 8.2.1.3 unten). Die Zweckfrage (*Wofür?*) ist mit der Nennung der *täglichen Instanz* beantwortet. Der Sender des Bei-

³⁷² *Lfg* (Wortgruppe (Akronym)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genreunspezifisch). Steht für *Looking for group* (dt. *Suche nach Gruppe*).

Pcd (Akronym/Substantiv): Spielerspr. Register (spielspezifisch). Steht für *Prüfung des Champions*, eine inzwischen veraltete Instanz der World of Warcraft-Erweiterung *Wrath of the Lich King*.

Grp (Substantiv, f. (Buchstabenwort)): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Kurzform für engl. Subst. *Group* (dt. *Gruppe*). Bezeichnet eine kleine, temporäre Avatargruppierung, die in der Regel für die Bewältigung einer oder mehrerer →Instanzen gebildet wird.

Inv (Verb (Kurzwort) od. Substantiv, f. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). 1. von engl. Verb. *invite [me]* (2. P. Sg. Imperativ; dt. *lade [mich] ein*). Eine verbreitete Formulierungsroutine am Ende von Beiträgen zur Mitspielersuche. 2. von engl. Subst. *Invitation* (dt. *Einladung*). Bezieht sich in aller Regel auf die Einladung eines Avatars in eine kurz- oder langfristige Avatargruppe.

trags erweist sich durch die Kenntnis der für Suchbeiträge typischen Formulierungen als routiniert, legt den Beitrag allerdings nicht auf maximale Ökonomie aus (der Beitrag umfasst 51 Zeichen mit Leerzeichen, bzw. 41 Zeichen ohne Leerzeichen). Die Formulierung „*sucht anschluss*“ kann mit mehreren Varianten reduziert werden, wie die Beispiele aus den Zeilen 2 und 3 zeigen: In Zeile 2 wird die geringfügig kürzere Zeichenkette „*sucht gruppe*“ gewählt, während in Zeile 3 die gesamte Wortgruppe durch ein Akronym ersetzt wird („*lfg*“ → „*looking for group*“). Die Präzisierung des Suchbeitrags durch die Nennung beider Schwierigkeitsgrade („*hero und non hero*“) erhöht die Zeichenzahl merklich und ließe sich bei unverändertem Inhalt in noch kompakterer Form wiedergeben (vgl. Zeile 3). Auch der Kontaktierungsaappell („*w me*“) kann, obwohl er ein durchaus verbreitetes Element in Angebots- und Suchbeiträgen jeder Art ist, zu Ökonomie Zwecken ausgelassen werden (vgl. Zeilen 2 und 3). Zeile 2 zeigt eine insgesamt ökonomischere Variante (30, bzw. 25 statt 51, bzw. 41 Zeichen) für einen ähnlichen Suchbeitrag, der allerdings lediglich auf den höheren Schwierigkeitsgrad („*hero*“) ausgerichtet ist.

Das Beispiel aus Zeile 3 ist inhaltlich mit dem vorangehenden Textbeispiel vergleichbar, nennt aber die ganz konkrete Instanz („*pdc*“ → „*Prüfung des Champions*“) als zusätzliche Information. Durch den Einsatz von Kürzungsmitteln („*lfg*“, „*pdc*“, „*„*“ statt „*und*“) und die Auslassung optionaler Beitragsanteile ist der Beitrag mit 24 Zeichen dennoch ökonomischer als die Beispiele aus den Zeilen 1, 2 und 4.

Zeile 4 zeigt dagegen eine andere Vorgehensweise: Zwar produziert der Sender durch zahlreiche Kürzungen einen zeichensparenden Ausdruck, aber er benötigt dennoch 46, bzw. 36 Zeichen (mit und ohne Leerzeichen) und produziert damit einen vergleichsweise umfangreichen Beitrag. Das liegt an dem optionalen Beitragsteil „*w me pls oder inv*“. Schon beim Kontaktierungsaappell „*w me*“ handelt es sich um eine auslassbare Routineformel (s.o.), die außerdem um die adverbale Ergänzung „*pls*“ („*bitte*“) und den Vorschlag zu einer alternativen Reaktion „*oder inv*“ (frei übersetzt: „*oder lade mich direkt in die Gruppe ein*“) erweitert wird. Hinsichtlich des Beitragsinhaltes handelt es sich um einen hochökonomischen Beitrag, sofern die Auslassung optionaler Anteile nicht als Ökonomiebedingung vorausgesetzt wird. In diesem Falle dienen diese Anteile dem Ausdruck von Höflichkeit und der Darbietung von Alternativen, was als Kontaktierungsstrategie zu besseren Erfolgen führen könnte, als die stärker reduzierten Varianten.

Obwohl der Ökonomiegrad in den Zeilen 1 bis 4 variiert, gibt bereits diese knappe Auswahl einen deutlichen Hinweis darauf, dass Ökonomiemittel im Allgemeinen beim Handlungstyp *Suche nach Gruppenmitgliedern* ähnlich verbreitet sind, wie in den Angebots- und Suchbeiträgen des virtuellen Handels. Allerdings steht ein in anderen Chatkontexten zentrales Ökonomiemittel

für die Mitspiellersuche zur Gruppenbildung nur sehr begrenzt zur Verfügung: die spielinternen Links. Die für die Mitspiellersuche relevanten Punkte können kaum durch spielinterne Links abgedeckt werden, weil spezifische Avatarfähigkeiten und konkrete virtuelle Gegenstände für diese Beitragstypen kaum eine Rolle spielen. Eine Ausnahme bilden *Quests*, d.h. von NSCs verteilte Aufträge, die vom Spielsystem im *Questlog* (einer Art Auftragsliste) eines Avatars vermerkt werden und z.T. nur in einer Avatargruppe gelöst werden können. Solche Quests können aus dem Questlog als spielinterner Link in den Spielchat gesetzt werden, wo sie zusätzliche Informationen – Hintergründe und Bedingungen zur Erfüllung der Quest – zur Verfügung stellen (vgl. Textausschnitte 7.1.2.1.2).

Zeile	(T)	Channel / Sender	Beitragstext
1a	11/13 14:25:38.806	[1. General] WoWLogK-048:	lfg Aufgeben ist keine Option
1b	[...]		
1c	11/13 14:26:44.198	[1. General] WoWLogK-049:	inv für Aufgeben ist keine Option pls pls
1d	11/13 14:26:45.225	[1. General] WoWLogK-050:	Aufgeben ist keine Option grp bilden, warten bis ein oger kommt, umhaun und wenn alle fünf die flagge reinhaun zählts auch 5 mal
1e	11/13 14:26:46.773	[1. General] WoWLogK-051:	lfg Aufgeben ist keine Option
1f	11/13 14:26:52.311	[1. General] WoWLogK-052:	Inv für Aufgeben ist keine Option pls
1g	[...]		
1h	11/13 14:27:21.556	[1. General] WoWLogK-054:	lfg für inis
1i	[...]		
1j	11/13 14:27:29.982	[1. General] WoWLogK-049:	suche hilfe für Aufgeben ist keine Option

Textausschnitt 8.1.2.1.2: *Spielinterne Links als Modus in der Gruppensuche (Quelle: WoWLogK)*³⁷³

Der Textausschnitt beinhaltet einen Gesprächsausschnitt im allgemeinen Channel (hier aufgrund der geänderten Systemsprache des Aufnehmenden: „General“), in welchem Spieler eine Gruppe für eine Quest namens „Aufgeben

³⁷³ *Ini* (Substantiv, f. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genreunspezifisch). Kurzwort und Diminutivform von → *Instanx*.

ist keine Option“ bilden.³⁷⁴ Gleich der erste Sender liefert einen Beitrag mit maximaler Eingabeökonomie: Durch die Kombination des Akronyms „lfg“ („looking for group“) mit dem spielinternen Link zur Quest (erkennbar an der korrekten Schreibweise, die sich in den folgenden Beiträgen mehrfach wiederholt sowie an dem einleitenden zusätzlichen Leerzeichen) sind (inklusive Leerzeichen) nur vier Eingabeaktionen notwendig, um die Beitragsintention und die Detailinformationen zur Quest auszugeben. Lediglich die Auslassung des Leerzeichens (so geschehen in 1j) könnte eine weitere Reduzierung ermöglichen, ohne den Beitrag inhaltlich unbrauchbar zu machen. Der zweite Sender (Zeile 1c) verwendet den identischen spielinternen Link in ähnlicher Weise, bittet aber um eine Einladung in die Avatargruppe („inv“) und ergänzt den Beitrag um die ein zweifaches adverbialen „pls“ („please“ – „bitte“), um die Dringlichkeit des Anliegens zu betonen. Der dritte Sender (Zeile 1d) setzt ebenfalls einen Link ein, produziert allerdings einen sonst unökonomischen Beitrag mit einer strategischen Erläuterung zur Lösung der Quest. Zwar sind die IBK-typische Weglassung einiger Majuskeln, der fehlende Satzabschlusspunkt, die Nutzung des Buchstabenwortes „grp“ („group“ – „Gruppe“) und die stichpunktartigen Formulierungen natürlich Indizien für eine tendenziell eingabeökonomische Vorgehensweise, allerdings kann in Ermangelung weiterer konventioneller Ökonomiemodi in dem frei formulierten Beitrag kein kürzerer Beitrag ausgegeben werden. Möglich ist allerdings auch, dass der Einsatz des Questlinks in diesem Beitrag weniger der Eingabeökonomie dienen soll, als dem Erhalt einer eindeutigen Referenz – etwa zur Abgrenzung von anderen Suchbeiträgen wie in Zeile 1h. Damit ist der spielinterne Link nicht nur Ökonomie- sondern auch Kohärenz- und Rahmungsmittel. Dafür sprechen auch die den ersten Beiträgen konzeptionell ähnelnden Zeilen 1c und 1f, welche aus ökonomischer Sicht auch weiter hätten reduziert werden können – wie etwa in Beispiel 8.1.2.1.3:

Zeile	(T)	Channel / Sender	Beitragstext
1a	11/13 14:06:06.788	[1. General] WoWLogK-055:	suche gruppe für gronnlng
1b	[...]		
1c	11/13 14:06:25.850	[1. General] WoWLogK-056:	inv für gronnlng
1d	11/13 14:06:44.966	[1. General] WoWLogK-057:	inv für gronnlng
1e	11/13 14:06:46.385	[1. General] WoWLogK-058:	Dito
1f	11/13 14:07:32.504	[1. General] WoWLogK-059:	inv für gronnlng
1g	[...]		

³⁷⁴ Zum Questinhalt siehe: <http://de.wowhead.com/quest=33526/aufgeben-ist-keine-option> (letzter Zugriff: 01.06.17).

1h	11/13 14:07:36.487	[1. General] WoWLogK-060:	inv auch mich
1i	11/13 14:07:40.036	[Systemnachricht]	WoWLogK-059 joins the party.
1j	11/13 14:07:45.977	[1. General] WoWLogK-061:	inv
1k	[...]		
1l	11/13 14:08:21.025	[1. General] WoWLogK-062:	inv
1m	11/13 14:08:31.582	[1. General] WoWLogK-063:	inv pls

Textausschnitt 8.1.2.1.3: *Ermöglichung von Minimalbeiträgen durch eine eindeutige kontextuelle Referenz (Quelle: WoWLOGK)*

Im Gegensatz zu den Sendern aus dem Ausschnitt 8.1.2.1.2 setzen die Sender aus 8.1.2.1.3 keine spielinternen Links ein und können dadurch – zumindest in der Reaktion auf einen Beitrag – noch reduzierter formulieren. Auch der einleitende Sender stellt keinen Link zur Verfügung, sondern gibt nur einen Hinweis darauf, welcher Gegnertyp für die Quest bekämpft werden muss („*suche gruppe für gronnlings*“, Zeile 1a³⁷⁵). Die Empfänger scheinen aber auch keine weiteren Informationen (etwa per spielinternem Link) zu benötigen: Da die Nachricht im regionalen allgemeinen Channel gesendet wurde (es handelt sich um die Region, in welcher die Quest abgeschlossen werden muss), ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass sich unter den Empfängern Avatare befinden, welche dieselbe Aufgabe bereits angenommen haben und daher darüber Bescheid wissen. An diese Zielgruppe richtet sich der Sender WoWLOGK-55. Entsprechend sind keine zusätzlichen Informationen per Link notwendig, wodurch auch die interessierten Empfänger mit minimalem Aufwand auf den Beitrag reagieren können: Sie müssen nicht einmal notwendigerweise eine verbale Referenz zur Quest herstellen (wie in den Zeilen 1c, 1d und 1f trotzdem geschehen), sondern können allein durch knappe kontextuelle Anschlüsse ihre Beteiligung an der Gruppenbildung ankündigen. Zeilen 1e („*dito*“), 1j, 1l und 1m („*inv*“, bzw. „*inv pls*“, also ein einfacher Appell zum „*inviten*“, bzw. „*Einladen*“ in die Gruppe) der Fall. Sofern die Referenz eindeutig ist – und nur dann –, reicht diese Variante für einen Erfolg des Kommunikationsvorhabens völlig aus. Würden allerdings zeitgleich weitere Gruppenbildungen im gleichen Channel stattfinden, wäre der Beitrag „*inv*“ ohne klarifizierende Zusätze nicht mehr eindeutig und würde den Kommunikationserfolg erschweren.

Längst nicht alle Beiträge zur Mitspielersuche kommen mit so wenigen verdeutlichenden Attributen aus, wie die Beispiele aus den Ausschnitten

³⁷⁵ Gemeint ist vermutlich die Quest „*Ein Gronnlingproblem*“ (eng. Orig.: „*A Gronnling Problem*“), vgl. <http://www.wowhead.com/quest=34592/a-gronnling-problem> und <http://de.wowhead.com/quest=34592/ein-gronnlingproblem> (letzter Zugriff: 01.06.17).

8.1.2.1.2 und 8.1.2.1.3. Durch das weitgehende Fehlen von unterstützenden spielinternen Links in diesem Handlungskontext müssen die meisten Informationen ausgeschrieben werden. Daraus resultieren nicht nur längere Beiträge, sondern es muss außerdem auf andere Ökonomie- und Salienzmittel zurückgegriffen werden. Eine noch vergleichsweise einfache Variante solcher Beiträge zeigt Textausschnitt 8.1.2.1.4:

Zeile	(T)	Channel / Sender	Beitragstext
1	1/10 18:54:58.434	[2. Trade] WoWLogK-064:	lf heal oder guten dd für 2v2 cap games /w me

Textausschnitt 8.1.2.1.4: *Gruppensuchbeitrag mit mittlerer Komplexität (Quelle: WoWLogK)*³⁷⁶

Der Sender des Ausschnitts sucht („lf“ für „looking for“) einen Heiler („heal“) oder alternativ einen „guten“ Offensivkämpfer („DD“) für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe in der sog. PvP-Arena, in der sich jeweils Kämpferpaare („2v2“) gegenüber treten. Ziel ist es, das wöchentliche Maximum („cap“) an sog. „Eroberungspunkten“ (der Belohnung für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe) freizuspielen. Abschließend fordert der Sender zur Kontaktaufnahme bei Interesse auf („/w me“).

Der Beitrag macht sofort deutlich, dass hier nicht nur sprachlich, sondern auch inhaltlich viel Wissen vorausgesetzt wird. Der Empfänger muss nicht nur das Spielersprachliche Register verstehen, sondern den Beitrag auch in den Kontext der Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe einordnen können. Punkte wie das Wissen um Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe („PvP“) und die Eroberungspunkte werden implizit vorausgesetzt. Die Nichtnennung solcher Details ist nicht nur ein möglicher Ökonomiemodus, sondern ggf. auch ein Mittel der Empfängerselektion: Der Beitrag ist so stark auf die spezifischen PvP-Kontexte ausgerichtet und mit so vielen impliziten Informationen ausgestattet, dass er von auf andere Spielinhalte (z.B. „PvE“ – „Player versus Environment“ und „Rollen-spiel“) spezialisierten Spielern u.U. gar nicht erst verstanden wird. Der Spieler-gegen-Spieler-Modus ist sehr stark kompetitiv ausgelegt, weswegen die spielerische Leistung einen besonders hohen Stellenwert einnimmt. Die starke

³⁷⁶ *Lf* (Akronym, Verbalphrase): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genreunspezifisch). Akronym für *looking for* (dt. [ich] *suche nach*).

Cap (Substantiv, n.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genreunspezifisch). Von engl. Subst. *cap* (dt. *Deckel*). Bezeichnet den höchsten erreichbaren numerischen Wert eines avatarbezogenen Wertebereiches und ist damit stets systemseitig festgelegt. Um die Spielbalance zu erhalten, benötigen alle numerischen Werte in World of Warcraft eine solche Grenze. Das *Cap* für die →*Charakterstufe* beträgt zurzeit bspw. 110 Punkte.

sprachliche Verschlüsselung könnte bereits ein erster Versuch sein, wenig erfahrene Spieler aus der Empfängergruppe auszuschließen.

Allerdings finden sich derartige Komprimierungsstrategien nicht nur in PvP-bezogenen Suchbeiträgen, sondern in allen Bereichen der Gruppensuche. Die folgenden Textausschnitte zeigen Beiträge von Spielern, die auf der Suche nach einer bestehenden Gruppe sind, wobei unterschiedliche strukturelle wie inhaltliche Komplexitätsgrade abgedeckt werden.

Zeile	(T)	Channel / Sender	Beitragstext
1	1/10 19:22:44.398	[2. Trade] WoWLogK-065:	shadow sucht hm hc /w me
2	1/10 19:13:50.670	[2. Trade] WoWLogK-066:	Diszi (664) lfg Butcher/Koragh hc!
3	1/10 19:22:31.091	[2. Trade] WoWLogK-067:	Tank pala sucht hm nhc gruppe, gs 635 7/7 down
4	1/10 19:18:49.571	[2. Trade] WoWLogK-068:	Mage ilvl 666 und 7/7 hc sucht Mythic Raid für heute/morgen /w me

Textausschnitt 8.1.2.1.5: *Gruppensuchbeiträge mit unterschiedlicher Komplexität (Quelle: WoWLogK)*³⁷⁷

³⁷⁷ *Shadow* (Substantiv, m. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Kurzform des engl. Subst. Kompositums *Shadowpriest/Shadow-Priest* (dt. *Schatenpriester*). Bezeichnet die Priester-Charakterklasse, wenn diese sich auf offensive Angriffsmagie spezialisiert hat (vgl. z.B. http://wowwiki.wikia.com/Shadow_priest, 05.08.15).

Hm (Substantiv, n. (Akronym)): Spielerspr. Register (spielspezifisch). Akronym von engl. Subst. *Highmaul* (in der dt. Spielversion *Hochfels*), einer →*Raidinstanz* (kurz: Raid) der World of Warcraft-Erweiterung *Warlords of Draenor*.

Diszi (Substantiv, m. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Kurzwort von *Disziplin*. Bezeichnet im World of Warcraft-Register einen →Priester, der sich auf den Fähigkeiten-Bereich der Kategorie ‚Disziplin‘ spezialisiert hat (vgl. z.B. <http://www.buffed.de/World-of-Warcraft-Warlords-of-Draenor-Spiel-42978/Guides/Guide-fuer-den-Disziplin-Priester-1150384/>, 04.08.15, 18:00 Uhr). Alternativ auch: Diszi-Priester.

Der *Butcher* und *Ko'ragh* sind →*Bosse* aus der World of Warcraft-Raidinstanz →*Highmaul*. Vgl. dazu:

<http://de.wowhead.com/guides/raiding/highmaul/highmaul-raid-overview#bosses-and-strategy-guides> (letzter Zugriff: 01.06.17).

Nhc (Adjektiv (Akronym/Buchstabenwort)): Spielerspr. Register (verm. spielun-spezifisch, genretypisch). Von engl. adj. Wortgruppe/Kompositum *non-hardcore* (dt. etwa: frei *nicht-intensiv*). Bezeichnung für den gewöhnlichen Schwierigkeitsgrad bei bestimmten Spielherausforderungen. Insbesondere gängig bei →*Instanzen* und →*Raids*. Siehe auch: →*hardcore*, →*hc*.

Zeile 1 zeigt einen vergleichsweise einfachen Beitrag zur Suche nach Gruppenmitgliedern, der den Ausschnitten aus 8.1.2.1.1 stark ähnelt: WOWLOGK-065 sucht eine Gruppe für die Raidinstanz „*Hightmaul*“ („*hm*“) auf erhöhtem Schwierigkeitsgrad („*hc*“) und fordert Interessenten zur Kontaktaufnahme auf („*/w me*“). Ein wesentlicher Unterschied zu früheren Beispielen ist die einleitende konkrete Nennung der *Charakterklasse* (dem „*shadow*“ – einer auf Offensivkraft ausgelegte „Priester“-Klasse). Die oben vorgestellte Variante des „*DD*“s wäre auf Ebene des einzelnen schriftsprachlichen Ausdrucks deutlich eingabeökonomischer, da hierfür nur ein einzelnes Zeichen dupliziert werden muss, während „*shadow*“ aus einer sechsteiligen Zeichenkette besteht. Allerdings ist die Charakterklasse oftmals ein entscheidendes Argument für die Einladung eines Avatars in eine Gruppe. Durch die sofortige Nennung wird dahingehend weiterer Klärungsbedarf unnötig, was dem Sender gegenüber konkurrierenden Bewerbern um einen Gruppenplatz einen Zeitvorteil verschaffen kann. Weitere Klärungen bedeuten außerdem weiteren Eingabeaufwand – über die Beitragsgrenzen hinaus ist die Angabe der Charakterklasse also ein

Gs (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). 1. Akronym für engl. Subst. *gearscore* (dt. *Ausrüstungs-* oder *Gegenstandsstufe*). Bezeichnet die numerisch definierte inhärente ‚Macht‘ (d.h. spieltechnische Wirksamkeit) eines virtuellen Gegenstandes in World of Warcraft. Je höher der Punktwert ist, desto machtvoller ist der damit etikettierte Gegenstand. Mit dem Gearscore wird oftmals nicht nur die Gegenstandsstufe eines einzelnen Gegenstandes bezeichnet, sondern die Summe der Gegenstandsstufen aller am Körper eines Avatars getragenen Objekte. Siehe auch: →*lvl*. 2. Akronym für *Gesundheitsstein*, einem von der →*He*-Charakterklasse erstellbaren Gegenstand mit heilenden Effekten.

Down [sein] (Prädikativum): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genrespezifisch). Von engl. Verb. *to be down* (dt. *unten sein*; freier: *gestürzt sein*). Bezeichnet einen Zustand des „Besiegtseins“ sowohl bei feindlichen NSCs wie →*Bossen*, als auch bei Spieleravataren. Die Bezeichnung kann sich auf einen aktuellen und temporären Zustand beziehen („für den Augenblick besiegt sein“), aber i. w. S. auch auf den permanenten Tod einer Spielfigur.

lvl (Substantiv, n. (Buchstabenwort)): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Kurzform für engl. Subst. *Itemlevel* (dt. *Ausrüstungs-* oder *Gegenstandsstufe*). Bezeichnet die numerisch definierte inhärente ‚Macht‘ (d.h. spieltechnische Wirksamkeit) eines virtuellen Gegenstandes in World of Warcraft. Je höher der Punktwert ist, desto machtvoller ist ein Gegenstand. Mit dem Itemlevel wird oftmals nur die Gegenstandsstufe eines einzelnen Gegenstandes bezeichnet. Siehe auch: →*GS*.

Mythic (Adjektiv): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Bezeichnet den „mythischen“ Schwierigkeitsgrad von →*Raids* in World of Warcraft, der mit der Erweiterung *Warlords of Draenor* in das Spiel eingeführt wurde und größere Herausforderungen beinhaltet, als der *heroische* Schwierigkeitsgrad (→*hero*, →*heroic*, →*hc*).

Präventionsmodus, der durch die relativ geringfügige Erhöhung des Eingabeaufwandes (auch bei „*shadow*“ handelt es sich bereits um eine Kurzform von „*Shadowpriest*“) die Wahrscheinlichkeit weiterer Beiträge reduziert. Eine Auslassung findet sich in diesem Beispiel bezüglich des Punktes der *Gruppenbildung*: Obwohl konventionellere Beiträge die Bildung einer Gruppe zumindest in reduzierter Form thematisieren (z.B. in „*lfg*“ → „*looking for group*“; „*suche grp*“ – „*suche Gruppe*“ etc.), funktioniert dieser Beitrag durch die Implikatur, dass ein erfolgreiches Raidvorhaben *immer* die Bildung einer Gruppe voraussetzt.

In Zeile 2 wird eine ähnliche Strategie genutzt: Der Spieler eines Disziplin-Priesters („*Diszi*“) sucht nach einer Raidgruppe, wobei er zwei spezifizierende Angaben im Vergleich zu Zeile 1 macht: Zunächst gibt er seine sog. „*Gegenstandsstufe*“ (im Spielerspr. Register eher: „*Itemlevel*“ oder „*Gearscore*“, vgl. Zeilen 3 und 4) an, durch welche sich die Qualität der Ausrüstung eines Avatars einschätzen lässt. Im Gegensatz zu den beiden folgenden Beispielen aus den Zeilen 3 und 4 etikettiert er die Ziffer allerdings nicht als „*gs*“ (Gearscore) oder „*lvl*“ (Item-level), sondern setzt die Verständlichkeit seines Beitrags als kontextuell gegeben voraus – ein weiteres ellipsenbasierendes Ökonomiemittel also. Unökonomisch scheint dagegen die Nennung der konkreten Bossgegner, für die er eine Gruppe sucht: Raids bieten z.T. bis zu einem Dutzend oder noch mehr Bosskämpfe („*Highmaul*“ besitzt zum Zeitpunkt der Aufnahmen sieben Bosskämpfe³⁷⁸). Jeder der Kämpfe benötigt eine eigene Strategie, die im Vorfeld erlernt und mit einer passenden Gruppe geübt werden muss (die Komplexität eines solchen Vorhabens wird am besten aus den Transkripten aus KAPITEL 8.3 deutlich). Der Sender sucht allerdings explizit nach dem „*Butcher*“ und „*Koragh*“, zwei Bosskämpfen aus der „*Highmaul*“-Raidinstanz der World of Warcraft-Erweiterung *Warlords of Draenor*, auf dem Schwierigkeitsgrad „*heroisch*“ („*hc*“). Die Gründe dafür können ganz unterschiedlich sein, aber für gewöhnlich bedeutet eine solche Konkretisierung, dass der Spieler nicht nur besonders an diesen Kämpfen interessiert ist, sondern dass er auch tatsächlich nicht am übrigen Raidprozess teilnehmen möchte, wodurch er sich mehrere Stunden Spielzeit einsparen kann. Die Erhöhung des Eingabeaufwandes dient hier also – ganz offensichtlich – der Reduzierung des Spieldaufwandes.

In Zeile 3 folgt ein Beitrag zur Mitspielersuche, der weitere inhaltliche Aspekte thematisiert: Der Spieler eines auf Defensivtechniken spezialisierten Paladins („*tank pala*“) sucht eine Highmaul-Raidgruppe für den normalen

³⁷⁸ Für eine Übersicht zu der Raidinstanz vgl. <http://de.wowhead.com/guides/raiding/highmaul/highmaul-raid-overview#bosses-and-strategy-guides> (letzter Zugriff: 01.06.17).

Schwierigkeitsgrad („*hm nhc*“). Er nennt abschließend, um die Leistungsfähigkeit seines Avatars transparent zu machen, seine Gegenstandsstufe („*gs 635*“) und seine Erfahrungen mit dem Raid: „*7/7 down*“ bedeutet, dass dem Spieler nicht nur alle sieben Bosse des Raids bekannt sind, sondern dass er sie mindestens einmal in seiner Spielerkarriere auch besiegt hat. Der Beitrag besitzt zwar optionale Anteile, die aber als Bewerbungsstrategie für eine Raidgruppe durchaus wirksam sein können: Die Nennung der Gegenstandsstufe wird im Prozess der Gruppenfindung für Raids für gewöhnlich ohnehin erfragt, und im Allgemeinen werden erfahrene Spieler bevorzugt in Gruppen aufgenommen, um den Spielfluss nicht durch zusätzliche Strategieerläuterungen oder Fehlversuche auszubremsten. Entsprechend mag der Beitrag im Vergleich zu den Beispielen aus den Zeilen 1 und 2 zwar unökonomisch – weil länger – erscheinen, er ist aber hinsichtlich der ausgedrückten Information sogar extrem komprimiert. Weitere Kürzungsmöglichkeiten wären nur mithilfe der unkonventionelleren Auslassung aus Zeile 1 („*gruppe*“) und der Voraussetzung der kontextuellen Einschätzbarkeit der Zahl 635 als Gegenstandsstufe (und damit der Auslassung der Bezeichnung *gs*) möglich gewesen.

Eine ähnliche Informationsmenge liefert der Sender aus Zeile 4: Ein Spieler der Magierklasse („*mage*“) mit der Gegenstandsstufe „666“ (hier: „*lvl*“ → „*Itemlevel*“ statt „*gs*“ → „*Gearscore*“), welcher Erfahrung mit sieben von sieben Bossen auf dem heroischen Schwierigkeitsgrad besitzt („*7/7 hc*“), sucht eine Raidgruppe, die auf dem besonders hohen Schwierigkeitsgrad „mythisch“ spielt („*MythicRaid*“), und fordert zur Kontaktaufnahme auf („*/w me*“). Der Beitrag enthält wiederum drei Besonderheiten: Erstens wird hier ungewöhnlicherweise zwar mit großer Erfahrung geworben („*7/7 hc*“ deutet zum Zeitpunkt der Aufnahmen auf einen sehr erfahrenen Spieler hin), allerdings wird nicht genannt, zu welcher Raidinstanz diese Erfahrungen überhaupt gehören. Eine solche Auslassung ist ein besonders unkonventioneller (Ad-Hoc-)Modus und könnte auch akzidentiell passiert sein. Allerdings bleibt der Beitrag trotzdem so lange eindeutig, wie nur eine einzige aktuelle Raidinstanz mit genau sieben Bosskämpfen zur Verfügung steht (was zum Zeitpunkt der Aufnahmen der Fall war). Zweitens sucht der Spieler nur allgemein nach „irgendeiner“ Raidgruppe, und nicht nach einer spezifischen Instanz wie „*Highmaul*“. Das ist ungewöhnlich, da (je nach Ausstattung des Avatars) immer nur bestimmte Raidinstanzen dem weiteren Ausbau der Spielfigur zuträglich sind. Es kann nur vermutet werden, dass es sich auch hierbei um ein unkonventionelles Ökonomiemittel handelt, bei dessen Einsatz von der Kenntnis der Tatsache ausgegangen wird, dass zum Zeitpunkt des Sendens nur eine einzige aktuelle Raidinstanz zur Verfügung steht.

Die dritte Auffälligkeit des Beitrags ist die – durchaus übliche – Nennung des gewünschten Termins („für heute/morgen“). Hierfür scheint es keine Rekodierungskonvention zu geben, weswegen lediglich die Konjunktion „und“/„oder“ durch einen Schrägstrich ersetzt wird.

An dieser Stelle sei nochmals ausdrücklich erwähnt, dass informativere (und damit ausführlichere) Beiträge aus Perspektive des übergeordneten Kommunikationskontextes nicht notwendigerweise unökonomischer sind als Beiträge ohne optionale Attribute: In der Regel werden mit solchen Zusätzen im Vorfeld wichtige Punkte geklärt, die spätestens nach der Gruppenbildung klärungsbedürftig sind. Mit der präventiven Klärung entfällt also die Notwendigkeit von späteren Korrekturen und Ergänzungen. Es handelt sich damit um eine Form von langfristiger Interaktionsökonomie, die jedoch zunächst auf Kosten der Eingabeökonomie des Einzelbeitrages geht.

Obwohl alle Textausschnitte aus 8.1.2.1.5 an der Oberfläche nach Extrembeispielen aussehen mögen, geben sie tatsächlich ein typisches Bild von Gruppensuchbeiträgen im WOWLOGK wider. Es kann, insbesondere wenn nicht durch spielinterne Links ein Mindestmaß an kulturell-konventionellen sprachlichen Ausdrücken geliefert wird, von einer weitreichenden (kontextuell-konventionellen) spielersprachlichen Neukodierung gesprochen werden.

Gegenüber den oben vorgestellten *Gruppensuchbeiträgen* (in denen Spieler einer bestehenden Gruppe beitreten wollen oder Mitglieder zur Neubildung einer Gruppe suchen) sind die *Mitgliedersuchbeiträge* (in welchen die Leiter einer bestehenden Gruppe weitere Gruppenmitglieder anwerben) häufig noch etwas umfangreicher. Das liegt aber nicht notwendigerweise an der geringeren Notwendigkeit von Ökonomiemitteln, sondern mitunter auch an einem größeren Informationsbedarf (vgl. Textausschnitt 8.1.2.1.6).

Zeile	(T)	Channel / Sender	Beitragstext
1	1/10 19:11:52.295	[2. Trade] WoWLogK-069:	suche für morgen noch einen diszi sowie einen schurken für only kaiser nhc sowie hm hc neue id im anschluß /w me pls
2	1/10 18:59:36.509	[2. Trade] WoWLogK-070:	wir suchen für gleich (20 Uhr) noch fähige Range DD's für HM (nhc/hc) mit mind GS 645 und xp 6/7nhc...
3	1/10 19:12:55.418	[2. Trade] WoWLogK-071:	LfM Hochfels HC 1 heal-druiden sowie 1 dd (Hexe , Schurke oder wwmnk) 1 boss down w me mit avg und exp
4	1/10 19:22:09.559	[2. Trade] WoWLogK-072:	Lfm hm nhc 2 tanks 3 ranges nur mit exp und gs 645+ clearrun
5	1/10 19:13:49.579	[2. Trade] WoWLogK-072:	Lfm hm nhc fixer clear-run nur mit exp und gs 645+ bufffood flasks pots und ts pflicht w/me mit klasse spec

Textausschnitt 8.1.2.1.6: *Beiträge zur Suche nach Gruppenmitgliedern (Quelle: WWSK)*³⁷⁹

³⁷⁹ *Kaiser* (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (spielspezifisch). Kurzform für *Kaiser Mar'gok*, einen Bossgegner der →*Raidinstanz Hochfels (Highmaul)*.

ID (Substantiv, f. (Buchstabenwort)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Buchstabenwort für engl. *Identity* (dt. *Identität*). Bezeichnet in World of Warcraft die Zuordnung von Avataren zu ihrem individuellen Instanzen- oder Raidfortschritt (auch: Identifikationszuordnung). Bestimmte →*Instanzen* (d.h. instanziierte Spielumgebungen) sind nur einmal am Tag oder einmal in der Woche spielbar, um einen zu schnellen Spielfortschritt leistungsorientierter Spieler zu vermeiden. Der Fortschritt eines Avatars in einer solchen Instanz wird in einer individuellen *ID* gespeichert. Nach Ablauf der Frist wird dem Avatar eine neue *ID* zugeteilt, womit er die Instanz erneut spielen kann: Alle Kämpfe können nun noch einmal ausgefochten werden und es stehen neue Belohnungen zur Verfügung. Eine Gruppe von Avataren erhält für die gemeinsame Bewältigung von Instanzen auch gemeinsame *IDs*.

XP (Substantiv, f. (Buchstabenwort)): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch): Buchstabenwort von engl. Subst. *experience* (dt. *Erfahrung*). Wird sowohl für den numerisch bemessenen Wert der Avatarerfahrung verwendet (bei ausreichend hohen Erfahrungswerten steigt die →*Charakterstufe* eines Avatars), als auch für das Weltwissen und die Spielerfahrung der Spieler selbst (bspw. bezüglich typischer spielbezogener Lösungsverfahren wie etwa Kampfstrategien). Synonym zu →*Exp* und →*Erfahrung*.

Zeile 1 zeigt einen Beitrag, in dem ein Sender nach zwei Gruppenmitgliedern („diszi“ und „schurke“) sucht, um einen Bossgegner („kaiser“) in der Raidinstanz „Highmaul“³⁸⁰ auf normalem Schwierigkeitsgrad („nhc“) zu bekämpfen,

Wwmonk (Substantiv, m. (Buchstabenwort)): Spielerspr. Register (spielspezifisch). Kurzform von engl. Subst. Kompositum *Windwalker-Monk* (dt. *Windwandler-Mönch*). Bezeichnet die →Charakterklasse *Mönch*, wenn sie sich auf den offensiven Kampf spezialisiert hat.

Avg (Substantiv, m. (Buchstabenwort)): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Von engl. Subst. *average* (dt. *Durchschnitt*). Bezeichnet im Kontext der Mitspielersuche die durchschnittliche Gegenstandsstufe (auch: *Itemlevel*/→*Ilvl* oder *Gearscore*/→*gs*).

Exp (Substantiv, f. (Buchstabenwort)): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch): Buchstabenwort von engl. Subst. *experience* (dt. *Erfahrung*). Wird sowohl für den numerisch bemessenen Wert der Avatarerfahrung verwendet (bei ausreichend hohen Erfahrungswerten steigt die →Charakterstufe eines Avatars), als auch für das Weltwissen und die Spielerfahrung der Spieler selbst (bspw. bezüglich typischer spielbezogener Lösungsverfahren wie etwa Kampfstrategien). Synonym zu →*XP* und →*Erfahrung*.

Range/Ranged (Substantiv): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genreunspezifisch). Verm. ein Lehnwort von engl. *range* (dt. *Reichweite*). Bezeichnet Avatare (insbesondere →*DDs*, aber auch Heiler), die ihre Fähigkeiten auf Ziele in großer Distanz anwenden können.

Clearrun (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genreuntypisch). Verm. ein Lehnwort des Kompositums aus engl. Adj. *clear* (dt. *frei, leer, ausgeräumt*) und Subst. *run* (dt. *Lauf*). Bezeichnet die vollständige Klärung einer →Instanz mit nur einer einzigen →ID. Das beinhaltet den Sieg über alle in der Instanz befindlichen →Bosse.

Bufffood (Substantiv, n.): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Kompositum aus engl. Adj. *buffed* (dt. *muskulös, durchtrainiert*) und Subst. *food* (dt. *Essen*). Bezeichnet eine bestimmte Art von Nahrungsmitteln, die nach Konsum eine temporäre Verbesserung der spieltechnischen Statuswerte eines Avatars (z.B. körperliche Stärke oder Intelligenz) bewirken. Vgl. auch: →*Buff*.

Flask (Substantiv, f): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Von engl. Subst. *flask* (dt. *Flasche*). Bezeichnet eine Kategorie von Tränken, die eine mittelfristige Verbesserung (in World of Warcraft: 60 bis 120 Minuten) der spieltechnischen Statuswerte eines Avatars (z.B. körperliche Stärke oder Intelligenz) bewirken. Vgl. auch: <http://wowwiki.wikia.com/Flask>. (letzter Zugriff: 01.06.17)

Pot (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Von engl. Subst. *potion* (dt. *Trank*). Bezeichnet eine Kategorie von →Alchemisten herstellbarer Tränke, die eine kurzfristige (in World of Warcraft: höchstens 15 Minuten währende) Verbesserung der spieltechnischen Statuswerte eines Avatars (z.B. körperliche Stärke oder Intelligenz) bewirken. Vgl. auch: <http://wowwiki.wikia.com/Potion> (letzter Zugriff: 01.06.17).

um anschließend dieselbe Raidinstanz noch einmal vollständig auf erhöhtem Schwierigkeitsgrad zu bewältigen („*hm hc neue id im anschluß*“). Der Beitrag wird mit der üblichen Bitte um Kontaktaufnahme geschlossen („*w me pls*“). Der große Umfang des Beitrags (116, bzw. 94 Zeichen) erklärt sich durch zwei Punkte: Erstens plant die Gruppe nicht nur eines, sondern zwei Vorhaben, die erläutert werden müssen, und sie benötigt dafür nicht nur einen, sondern zwei zusätzliche Avatare, deren Klassenzuordnung konkret genannt werden. Allerdings entscheidet sich der Sender, obwohl noch immer eine für Suchbeiträge typische große Zahl an Ökonomiemitteln eingesetzt wird, für eine relativ stark an die Standardsprache angelehnte Syntax, die in ihrer Grundstruktur auch für Nichtspieler verständlich ist: „*suche für morgen noch einen [W] sowie einen [X] für [Y] sowie [Z] im anschluß*“. Dabei werden nicht nur einige kontextuell-konventionelle Kürzungsmittel ausgelassen (s.u.), sondern es wird sogar das adverbiale Füllwort „*noch*“ eingebunden. Es kann an diesem Beispiel nicht bestimmt werden, ob es sich hierbei um eine ungewollte Inkonzsequenz bei der Durchsetzung typischer Ökonomiemittel handelt, oder ob durch die konzeptionelle Mündlichkeit dieser Beitragsanteile womöglich eine sprachliche Nähe geschaffen werden soll, die sich positiv auf die Interessenten auswirken soll. Wie die Beiträge von 8.1.2.1.7 (unten) zeigen, kann eine solche Nähe-Strategie jedenfalls nicht ausgeschlossen werden.

Eine ähnliche Mischung aus erhöhtem Umfang, standardsprachähnlicher Syntax und großen spieler sprachlichen Anteilen zeigt das Beispiel aus Zeile 2. Auch hier ist der erste Teil des Beitrags in seiner Skelettstruktur auch für Nichtspieler verständlich: „*wir suchen für gleich (20 Uhr) noch fähige [X] für [Y] mit [Z]*“. Hinzu kommt neben dem adverbialen „*noch*“ ein redundantes „*gleich*“, das um eine genaue Uhrzeit („*20 Uhr*“) ergänzt wird. Das Beispiel zeigt noch deutlicher als das erste, dass der vergrößerte Umfang zur Klarifizierung aller notwendigen Bedingungen für eine erfolgreiche Gruppenbildung in Kauf genommen wird: Nicht nur der Zeitpunkt wird genau geklärt, sondern auch die Anforderungen an die gesuchten Mitspieler: diese sollten „*fähig*“ sein, außerdem gut ausgerüstet („*GS 645*“, was zum Zeitpunkt der Aufnahmen einer deutlich überdurchschnittlichen Ausrüstung entspricht) und erfahren („*xp 6/7 nhc*“ – d.h. heißt spieler erfahren bei den ersten sechs Bosskämpfen der Raidinstanz auf normalem Schwierigkeitsgrad). Werden diese Bedingungen

Spec (Substantiv, m. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Kurzform von engl. Subst. *specification* (dt. *Spezifikation/Spezialisierung*). Bezeichnet die *Spezialisierung* einer Charakterklasse auf ein bestimmtes Set von Fähigkeiten. Ein und dieselbe → *Charakterklasse* kann sich durch unterschiedliche *Specs* bspw. auf offensive (→ *DD*), defensive (→ *Tank*) oder heilende (→ *Heal/Heiler*) Spielweisen ausrichten.

³⁸⁰ In Zeile 3 auch „Hochfels“; gemeint ist dieselbe Instanz.

nicht erfüllt, sinkt die Wahrscheinlichkeit für den spielerischen Erfolg der Gruppe, weshalb hier die Eingabeökonomie präventiv reduziert wird um dem ungleich zeitaufwändigeren spielerischen Misserfolg vorbeugen zu können.

Ähnlich präzise, aber syntaktisch reduzierter ist der Beitrag aus Zeile 3. Hier wird zwar ein einzelnes Element in der ungekürzten Form dargelegt, obwohl eine kontext-konventionelle ökonomische Alternative existiert („*Hochfels*“ statt „*hm*“ („*Highmaul*“)), aber dafür werden einige andere Kürzungsmittel eingebracht: Typisch für Mitgliedersuchen ist das Akronym „*lfm*“ („*looking for member*“), das in weniger anspruchsvollen Suchkontexten häufig ohne eine weitere Erläuterung auskommt. Hier wird allerdings konkret nach einem Druiden-Heiler („*healdruiden*“) nach einem „*Damage Dealer*“ („*dd*“) gesucht, wobei aber nur die drei Klassen „*Hexe[r]*“, „*Schurke*“ oder „*WWmonk*“ („*Windwandler-Mönch*“) erwünscht sind. Im zweiten Beitragsabschnitt werden die Interessenten darüber informiert, dass einer der Bossgegner der Raidinstanz bereits besiegt ist („*I boss down*“), was die zu erwartende Belohnung für neue Gruppenmitglieder schmälert. In den beiden ersten Dritteln werden Zahlenwörter durch die ökonomischeren Ziffern ersetzt (im Gegensatz zu Zeile 1). In diesem Beispiel wird allerdings keine Mindestvoraussetzung an die Ausrüstungsstufe und die Spielerfahrung kommuniziert, sondern der routinemäßige Beitragsabschluss („*w me*“) wird um die Forderung nach der Nennung entsprechender Informationen ergänzt („*mit avg und exp*“).

Die Beispiele zeigen eine deutliche Variabilität hinsichtlich der Ökonomiemodi und der notwendigen Präzisierungen in diesem Kommunikationskontext auf. In den meisten Fällen herrscht die Ökonomie zwar (zumindest im Vergleich zu anderen Handlungstypen in MMORPG-Kommunikation) vor, wird aber immer wieder durch einzelne unökonomische Gestaltungsmittel vermindert. Die Zeilen 4 und 5 aus Textausschnitt 8.1.2.1.6 zeigen dagegen eine ökonomische Extremform, die bei gleicher Informationsmenge kaum reduzierter hätten gestaltet werden können. Beide Beiträge stammen vom selben Sender und sind ausschließlich mit kontextuell konventionellen spielerischen Ausdrucksressourcen formuliert. Die ausgeprägte Informativität wird deutlich, wenn man versucht, die Beiträge in die Standardsprache zu transkribieren (wobei natürlich deren sprachlicher Variationsspielraum bedacht werden muss³⁸¹, der vor allem bezüglich der Füllung der elliptischen Anteile sehr

³⁸¹ Bspw. ist bei der Übersetzung des Ausdrucks *exp* nicht feststellbar, ob es sich um einen konventionellen deutschsprachigen Anglizismus handelt, der wegen seiner Lexikalisierung und neu-Konnotierung in der Spielersprache nicht mehr in das englischsprachige *experience* rückübersetzt werden darf, oder ob auch in den Köpfen der Sprachnutzer eher von der Abkürzung des englischsprachigen Originals ausgegangen wird und damit eine Rückübersetzung unproblematisch ist. Ich gehe

groß ist) – wofür ich zunächst nur die Kurzwörter und Akronyme auflöse, um anschließend eine exemplarische Übersetzung in eine standardsprachliche Form zu leisten:

Zeile	Alternative Beitragstexte
4`	Looking for member(s) Highmaul non-heroic 2 tanks, 3 ranges nur mit experience und gearscore 645+ clearrun
4``	Ich/wir suche/n nach Gruppenmitgliedern für die Raidinstanz Highmaul auf dem nicht-heroischen Schwierigkeitsgrad. Gesucht werden zwei Defensivkämpfer und drei Fernkämpfer. Wir sind nur an Mitspielern mit Spielerfahrung und Ausrüstung mit einem Gegenstandslevel vor 645 oder mehr Punkten interessiert. Es wird eine vollständige Bewältigung der Raidinstanz angestrebt.
5`	Looking for members Highmaul non-heroic clearrun nur mit experience und gearscore 645+ bufffood, flasks, potions und teamspeak pflicht whisper/ me mit klasse specification.
5``	Ich/wir suche/n nach Gruppenmitgliedern für die vollständige Bewältigung der Raidinstanz Highmaul auf dem nicht-heroischen Schwierigkeitsgrad. Wir sind nur an Mitspielern mit Spielerfahrung und Ausrüstung mit einem Gegenstandslevel vor 645 oder mehr Punkten interessiert. Stärkungessen, Fläschchen ³⁸² , Tränke und Teamspeak sind Pflicht zur Teilnahme. Bei Interesse flüstere mich an und nenne mir Deine Klassenspezialisierung.

Textausschnitt 8.1.2.1.6': *Die Beispiele der Zeilen 4 und 5 aus Textausschnitt 8.1.2.1.6 in ausgeschriebenener Form*

Durch die Auflösung der Akronyme wird noch einmal deutlich erkennbar, wie groß die englischsprachigen Anteile am spieler sprachlichen Ökonomieregister sind (vgl. KAPITEL 7.2.2). Außerdem wird ersichtlich, wie viel größer der Eingabeaufwand für einen (zugegebenermaßen umfassend) ausformulierten, an der Standardsprache ausgerichteten Beitrag wäre. Obwohl auch mit so stark komprimierten Beiträgen nicht die gleiche Ausdrucksökonomie (d.h. Informationsmenge pro Eingabeaktionen, s.o.) erreicht werden kann, wie mit den auf spielinternen Links beruhenden Handelsbeiträgen (vgl. KAPITEL 8.1.1), ist die Zeichenersparnis gegenüber ausformulierten Beiträgen enorm.

Allerdings stützt sich nicht jeder Beitrag zur Suche nach Gruppenmitgliedern primär auf Ökonomieprinzipien, wie die beiden abschließenden Beispiele aus Textausschnitt 8.1.2.1.7 zeigen.

nun aber, allerdings nur zu Anschauungszwecken für dieses Beispiel, zunächst von letzterem Falle aus.

³⁸² Zur Transkription wurde an dieser Stelle die vom Spiel vorgegebene Bezeichnung „Fläschchen“ verwendet, was auch der systemseitigen Bezeichnung der Gegenstandskategorie im Spiel entspricht, vgl. <http://eu.battle.net/wow/de/item/?classId=0&subClassId=3> (letzter Zugriff: 01.06.17).

Zeile	(T)	Channel / Sender	Beitragstext
1	1/10 18:55:12.593	[2. Trade] WoWLogK-073:	{Stern}{Mond}Suche nur noch DDs für HM nhc start 20:00 uhr bis max 0:00 schreibt mich an für Kalender ³⁸³ inv ^{^^} {Drei- eck}{quadrat} ³⁸⁴
2	1/10 18:56:37.931	[2. Trade] WoWLogK-074:	Für unseren Hoch- fels HC Raid heute abend ab 19.30 Uhr ist kurzfristig 1 DD Slot freigeworden. Clear Run. Interes- sierte Spieler die unserem Gruppen- schnitt entsprechen (GS 660) können sich gerne melden.

Textausschnitt 8.1.2.1.7: *Sprachlich vergleichsweise unökonomische Beiträge zur Mitspielersuche (Quelle: WoWLogK)*³⁸⁵

In Zeile 1 werden Offensivklassen für die o.g. Highmaul-Raidinstanz gesucht. Es wird hier nicht nur der Start- sondern auch der Endzeitpunkt für das Raidvorhaben genannt. Die für die Gruppenbildung wichtigen Grundfragen werden alle geklärt, wobei allerdings nur einige ganz basale Ökonomieformen eingesetzt werden („DD“, „HM“, „nhc“, „inv“). Es wird nicht nur auf eine ganze Reihe anderer Ökonomiemodi verzichtet (neben der Nichtnutzung typischer Kurzformen wird auch die Großschreibung berücksichtigt), sondern – ganz ähnlich den in KAPITEL 8.1.1 vorgestellten salienzorientierten Beiträgen – sogar zusätzlicher Eingabeaufwand investiert, um den Beitrag aus der Menge der übrigen Beiträge hervorzuheben. Das betrifft vor allem die Einbindung chat-spezifischer Zeichen („{Stern}“, „{Mond}“, „{Dreieck}“, „{Quadrat}“, vgl. KAPITEL 7.3.1.2.3.2) und den abschließenden Einsatz eines Kaomojis („^^“, vgl. KAPITEL 7.3.1.2.3.1).

Durch die Ausformuliertheit der Beiträge und das positiv konnotierte Kaomiji wirkt der Beitrag nicht nur salienter, sondern lässt auch eine gelöste

³⁸³ Beim *Kalender* handelt es sich um ein in World of Warcraft integriertes Werkzeug, mit dem Termine für Raids und andere spielbezogene Unternehmungen organisiert werden können.

³⁸⁴ In WoWLOGK werden die chatbasierten grafischen Zeichen (vgl. KAPITEL 7.3.1.2.3.2) nicht als Grafik, sondern als der ihr zugrundeliegende Textbefehl gespeichert. In der tatsächlichen Textausgabe des Spiels erscheinen die Zeichen wie in den Abbildungen von KAPITEL 7.3.1.2.3.2.

³⁸⁵ *Inv*t (Substantiv, m. (Buchstabenwort)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genreunspezifisch). Kurzform von engl. *Invitation* (dt. *Einladung*). Bezeichnet die Einladung eines Avatars in eine Avatargruppe. Auch: → *Invite*.

Grundhaltung des Senders annehmen. Dieser Unterschied zu den übrigen Beiträgen ist aller Wahrscheinlichkeit nach kein Versehen und beruht auch nicht notwendigerweise auf fehlendem Konventionswissen des Senders. Vermutlich ist das Gegenteil der Fall: Die gezielte Abgrenzung von kontextuell-konventionellen Ökonomiemodi kann als eine bewusste Stellungnahme mit sozialem Hintergrund verstanden werden: Insbesondere bei Raidspielern besteht ein starker Kontrast zwischen leistungsorientierten Spielern und Gelegenheitsspielern. Oft werden die Mitglieder des jeweils anderen Extrems hinsichtlich ihrer Spielgewohnheiten und der Einstellung zum Spiel kritisiert, weswegen eine offensive Abgrenzung von solchen Extremen als Werbeargument für den anderen Spielertypen eingesetzt werden kann.

Solche Abgrenzungsstrategien können allerdings nicht nur von Nutzern mit unterschiedlichen Spielgewohnheiten eingesetzt werden, sondern auch von Anwendern verschiedener Sprachstile, wie es in Zeile 2 zu sehen ist: Der Sender sucht nach Mitspielern für eine eher leistungsorientierte Raidgruppe, was an den notwendigen Bedingungen („*clear run*“, „*GS 660*“) zu erkennen ist. Trotzdem distanziert er sich deutlich von den o.g. ökonomischen Extremformen und formuliert den Beitrag fast vollständig aus, wobei er sowohl Großschreibung, als auch Interpunktion berücksichtigt. An dieser Stelle können nur Vermutungen über die Intention dieser Moduswahl angestellt werden, aber eine spielerseitig sprachkritische Perspektive, in der also das spielersprachliche Register als störend empfunden wird, ist nicht selten.³⁸⁶ Entsprechend könnten Bildungsanspruch, Sprachpflege oder sprachlich ausgedrückte Seriosität und Reife möglicherweise erwünschte Assoziationen des Beitragsstils sein.

Nachdem wir nun einen Blick auf die einfacheren und komplexeren Beiträge zur Mitspielersuche für temporäre Gruppen geworfen haben, möchte ich zum Abschluss des Teilkapitels zur exemplarischen Analyse von Rekrutierungsbeiträgen von langfristigen Spielergruppierungen übergehen. Mit diesem Abschnitt soll verdeutlicht werden welche Auswirkungen das abweichende Kommunikationsziel – die Suche nach *dauerhaften* Mitspielern – in einem vergleichbaren Kommunikationskontext auf die Beitragsgestaltung haben kann.

³⁸⁶ 130 von 372 befragten Spielern (34,95%) bewerteten das spielersprachliche Register als *tendenziell oder vollständig negativ* (Quelle: WoW-OU). Typische Gründe sind Lernschwierigkeiten bei Spielanfängern, Störungen der Rollenspiel-Immersion und eine allgemeine sprachkritische Einstellung (mit Begründungen wie der fehlenden Notwendigkeit für Alternativen zur Standardsprache, der Intention zum Erhalt der Muttersprache und der Ablehnung von Anglizismen).

8.1.2.2 Beiträge zur Anwerbung von Gildenmitgliedern

Obwohl die Suche von langfristigen Spielergruppierungen – in World of Warcraft: den *Gilden* – nach neuen Mitspielern im Kern innerhalb derselben medialen Rahmung abläuft wie die Kommunikation zur Bildung temporärer Gruppen, ist hier ein anderes Gesamtbild zu verzeichnen: Eingabeökonomie spielt hier in der Tendenz eine geringere Rolle. Zumindest drei Gründe können dafür vermutet werden: Erstens ist eine zentrale Konsequenz des Beitritts eines Avatars in eine Gilde in aller Regel ein relativ langfristiges (und das bedeutet ggf.: monatelanges) Zusammenspiel. Im Gegensatz dazu ist das Spiel in einer temporären Spielergruppe höchstens auf wenige Stunden ausgelegt. Deswegen ist es für die Gildenmitgliedersuche eine naheliegende Strategie, mögliche Reibepunkte zwischen Spielern (spielerische Kompetenzgefälle, soziales Konfliktpotenzial) von vornherein so weit wie möglich auszuschließen. Zweitens läuft die Interaktion in einer Gilde normalerweise auf einer deutlich persönlicheren Ebene ab, als das Zusammenspiel in einer temporären Gruppe, weil zwischen den eigentlichen spielbezogenen Aktionen immer wieder (auch längere) Pausen entstehen, die häufig mit gildeninternen Unterhaltungen gefüllt werden. Eine Gilde ist damit nicht nur ein Netzwerk für die Planung spielbezogener Aktionen, sondern auch ein sozialer Treffpunkt, der einen erheblichen Einfluss auf die Spielerfahrung haben kann. Diesen sozialen Aspekt thematisieren Anwerbebeiträge für Gildenmitglieder häufig. Drittens konkurrieren Gilden zumindest auf dem untersuchten Server sehr stark miteinander. Es existieren auf jedem Server vermutlich dutzende oder sogar hunderte sehr kleiner und mittelgroßer und eine Handvoll großer Gilden, die sich um den Beitritt vergleichsweise weniger Bewerber bemühen. Das liegt daran, dass die Bedingungen zur Gründung einer Gilde leicht zu erfüllen sind – was die Zahl der Gilden natürlich wachsen lässt. Dementsprechend lassen sich auch eine große Zahl und ein großer Variantenreichtum von Beiträgen finden, in denen Gilden um Mitglieder werben.³⁸⁷ In der Konsequenz entwerfen die Sender

³⁸⁷ Genaue Zahlen können hier, wie für die meisten anderen in dieser Studie angesprochenen Beitragstypen auch, bisher leider nicht errechnet werden, weil die entsprechenden Suchbeiträge an der Oberfläche so unterschiedlich sind, dass sie sich mit konventionellen Mitteln nicht automatisch quantifizieren lassen. Allerdings lassen sich einige grobe Tendenzen finden: In WoWLOGK sind 45 Rekrutierungsbeiträge zu finden, die mit der typischen Formel „Gilde sucht [x]“ beginnen. 449 Beiträge besitzen die Form „Gilde [Gildenname] sucht [x]“. 11 Beiträge besitzen die Form „Gilde [Gildenname] rekrutiert“. Damit sind allerdings nicht alle Rekrutierungsbeiträge abgedeckt, denn diese werden zum Teil auch freier formuliert, z.B. mit „wir suchen [x]“ oder ohne die Explikation des Suchanliegens (stattdessen fallen

Strategien, welche ihre Anwerbsbeiträge aus der Masse anderer Chatbeiträge hervorheben sollen.³⁸⁸

Obwohl alle drei oben genannten Punkte entscheidend für den Erfolg einer Mitgliederanwerbung sein können, liegt der Schwerpunkt in der Regel auf einem oder zwei dieser Punkte. Hierbei ist, wie auch bei der Bildung temporärer Gruppen, der Unterschied zwischen leistungsorientierten Spielern und Gelegenheitsspielern zu berücksichtigen, wobei die Gelegenheitsspieler in der Tendenz offenbar ein größeres Augenmerk auf den sozialen Kontakt legen (vgl. Textausschnitt 8.1.2.2.1 unten).

Der Beitrag fällt gleich in mehr als einer Hinsicht gegenüber allen anderen bisher vorgestellten Beiträgen auf. Zunächst grenzt er sich nicht nur von den spieler sprachlichen, sondern auch von allen allgemeineren CMC-typischen Ökonomiemodi ab: Der Text ist vollständig ausformuliert und bis auf den Anglizismus „Member“, die fehlende Interpunktion am Beitragsende und das stattdessen eingefügte Emoticon sind keine Abweichungen von der Standardsprache zu finden.

dann Formulierungen wie „komm zu uns“ o.Ä. Demgegenüber wurden nur 52 Beiträge gefunden, in denen Spieler explizit nach einer Gilde gesucht haben, wobei die Dunkelziffer allerdings ebenfalls nicht zu bestimmen ist).

³⁸⁸ Es sind zwar wiederholt auch Beiträge zu finden, in denen Spieler explizit nach einer Gilde suchen (s.o.), allerdings sind diese fast ausschließlich als spontane Minimalbeiträge formuliert. Sie werden meist durch *suche Gilde* oder *lf (looking for) Gilde* eingeleitet und gelegentlich mit weiteren Ergänzungen wie dem eigenen Charakterlevel und der Charakterklasse oder einer spezifischen Anforderung an die Gilde ausgestattet (z.B. „[2. Handel] WoWLogK-130: Suche Gilde lvl 25“, „[2. Handel] WoWLogK-141: suche gilde mit pvp-ambitionen^^“ oder „[1. Allgemein] WoWLogK-132: suche gilde....bin lvl 32“ (Quelle: WoWLOGK). Durch das Überangebot an Gilden in World of Warcraft scheint in der Regel keine Notwendigkeit für ausgeklügelte Suchbeiträge von Spielern nach Gilden zu bestehen. Aufgrund der vergleichsweise geringen Zahl und der weniger komplexen und variantenärmeren Ausprägungsformen klammere ich diese Beiträge aus den vorliegenden Analysen aus und konzentriere mich stattdessen auf die ergiebigeren von bestehenden Gilden ausgehenden Rekrutierungsbeiträge für neue Mitglieder.

Zeile	(T)	Channel / Sender	Beitragstext
1	1/10 19:23:27.492	[2. Trade] WoWLogK-075:	Unser "Hordinärer Hau- fen" sucht noch nach aktiven Membern. Bei uns ist der Name Pro- gramm! Wenn auch du ei- nem verrückten Haufen beitreten möchtest und Kommunikation und Auf- geschlossenheit keine Fremdwörter für dich sind, dann melde dich :)

Textausschnitt 8.1.2.2.1: *Ein kreativer Beitrag zur Anwerbung von Gildenmitgliedern (Quelle: WoWLOGK)*

Außerdem ist der Beitrag, ähnlich wie einige der früher vorgestellten Angebote und Suchbeiträge im Handelskontext (vgl. 8.1.1), mit werbesprachlichen Elementen ausgestattet. Das betrifft vor allem den kreativen Gildennamen („*Hordinärer Haufen*“) – ein Kofferwort, das durch die Kontamination von „*Horde*“ (einer der beiden großen World of Warcraft-Fraktionen) und „*ordinär*“ entsteht. Dieser Gildenname wird als Aushängeschild für die Gilde und als Mittel zur Selbstbeschreibung verwendet („*Bei uns ist der Name Programm!*“), wobei „*ordinär*“ nicht im Sinne von ‚gewöhnlich‘ verstanden wird, sondern – im Gegenteil – im Sinne von ‚verrückt‘ und ‚sich von der Norm abgrenzend‘. Das lächelnde Emoticon am Beitragsende soll vermutlich Ungelegenheit und/oder eine freundliche und positive Stimmung vermitteln.

Inhaltlich werden neben Aktivität keinerlei Bedingungen an die neuen Mitglieder gestellt – es handelt sich um eine rein auf das soziale Zusammenspiel ausgerichtete Spielergruppierung ohne Leistungsansprüche, welche weniger der Vernetzung der Avatare, als der Vernetzung der realen Medienakteure dient.

Sowohl der hohe Grad an sprachlicher Korrektheit, als auch die werbesprachlichen Elemente werden hier als Salienzmodi eingesetzt. Es kann außerdem angenommen werden, dass der sprachlich fast einwandfreie Beitrag ohne Ökonomiemittel für die Zielgruppe der nicht-leistungsorientierten Spieler im Allgemeinen mit einer eher positiven Konnotation behaftet sein soll, während spielerische Ausdrücke im leistungsorientierten Bereich womöglich als ‚Fachwortschatz‘ und damit auch als prestigeträchtiger angesehen werden könnten (s.u.).

Das Vorgehen der Spieleranwerbung durch sprachliche Distanzierung vom kontextuell-konventionellen Ökonomieregister ist bei der Suche nach Gildenmitgliedern kein Einzelfall. Die Ausführungen sind allerdings unterschiedlich ausgeprägt, was sich an den Beispielen aus Textausschnitt 8.1.2.2.2 zeigt:

Zeile	(T)	Channel / Sender	Beitragstext
1	1/10 18:57:33.649	[2. Trade] WoWLogK-076:	Du suchst eine Gilde mit freundlichen Member wo Du in Ruhe lvl'n kannst? Wir sind eine kleine Gilde die im Aufbau ist und suchen noch Mitspieler Level, Klasse und Rasse egal. Twinks auch willkommen, später Raids möglich HP und Ts vorhanden /w me
2a	8/12 13:33:38.048	[Gilde] WoW-LogK-081:	Die Gilde <Fluss der Zeit> rekrutiert! Raiderfahrene Spieler haben sich zu einem Neuanfang zusammengesetzt und freuen sich über freundliche und zielstrebige Mitspieler. Kurzfristige Ziele sind der Ausbau der Gilde und die Schaffung eines angenehmen
2b	8/12 13:33:38.865	[Gilde] WoW-LogK-081:	Zusammenspiels. Mittelfristige Ziele sind regelmäßige Raids und gelegentliches PvP geplant. Aktivität und eine gewisse Grundreife werden vorausgesetzt. Sowohl erfahrene Spieler, wie auch Neulinge sind uns willkommen. Bei Interesse /w me. =)

Textausschnitt 8.1.2.2.2: *Distanzierung vom spielersprachlichen Ökonomieregister in Rekrutierungsbeiträgen (Quelle: WoWLOGK)*³⁸⁹

Hinsichtlich seiner grundlegenden Konzeption ist der Beitrag aus Zeile 1 mit Textausschnitt 8.1.2.2.1 vergleichbar, da er relativ umfassend ausformuliert ist und viele Elemente aus CMC- oder spielersprachlichem Register auslöst. Insbesondere auffällig ist der weitgehende Verzicht auf die Ökonomisierung des Beitrags (wobei allerdings auch auffällt, dass auf die Nennung des Gildennamens verzichtet wird). Bis zum zweiten Beitragsteil wird auf die Einhaltung konventioneller syntaktischer Strukturen geachtet. Dann geht der Sender al-

³⁸⁹ *Lvl'n* (Verb (Buchstabenwort)): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Kurzform des Anglizismus *level'n*, von engl. Verb *to level up* (dt. *etwas hochschrauben, ansteigen lassen*). Bezeichnet das Anheben der →Charakterstufe durch das Sammeln von →Erfahrung durch die Bewältigung von →Quests und das Bestreiten von Kämpfen. Vgl. auch →Levelphase (KAPITEL 4.4.2).

Twink (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Etymologisch unklar. Womöglich zurückzuführen auf engl. Subst. *twink* (dt. *Schnuckel*). Bezeichnet einen *Zweitavatar*, der neben dem →Main (Hauptavatar) gespielt wird. Der Ausbau von Twinks hat i.d.R. eine niedrigere Priorität, als der des Mains. Eine große Anzahl von Twinks zu spielen wird in leistungsorientierten Spielergruppierungen gelegentlich negativ bewertet, weil der Ausbau des Mains ggf. darunter leiden kann.

HP (Substantiv, f. (Akronym)): Breites CMC-Register. Akronym für engl. Subst. *homepage* (dt. *Startseite*) oder den entsprechenden deutschen Anglizismus.

lerdings zu eher stichpunktartigen, aber immer noch vergleichsweise leicht erschließbaren Strukturen über und schließt am Ende mit konventionellen Ausdrucksroutinen des spieler Sprachlichen Ökonomieregisters ab („*HP und Ts vorhanden /w me*“). Bei diesem gleitenden Übergang könnte es sich entweder um eine inkonsequent eingehaltene Kontaktierungsstrategie ähnlich der von 8.1.2.2.1 handeln, oder um den Versuch, sowohl standardsprachliche, als auch spieler Sprachliche Elemente in den Anwerbebeitrag einzubringen, um möglichst viele Zielgruppen abzudecken. Vermutlich soll aber, wie auch im vorigen Beitrag, durch die wenig komprimierte Beitragsgestaltung eine Distanzierung von den professionelleren, leistungsorientierten Spielern vorgenommen werden, für deren Beiträge (s.u.) die Merkmale des Ökonomieregisters in der Regel eingesetzt werden.

Inhaltlich wird der Beitrag durch eine rhetorische Frage eingeleitet, welche den anvisierten Empfängerkreis umreißt: Es werden explizit Spieler kontaktiert, die nach „*freundlichen*“ Kontakten suchen. Mit diesem Attribut gibt der Sender einen Hinweis auf die Ausrichtung der Gilde: In leistungsorientierten Gilden wird Freundlichkeit zwar natürlich nicht kategorisch abgelehnt, ist aber i.d.R. kein vorrangiges Rekrutierungsargument und wird daher kaum in der Mitgliedersuche thematisiert. Das zweite, stärker spielbezogene Argument ist das Versprechen einer ruhigen Levelphase („*in Ruhe lvln*“), welche die erste Spielphase jedes MMORPGs ist (vgl. KAPITEL 4.4.2). Dieser Punkt macht besonders deutlich, dass es sich hierbei nicht um ein Angebot für leistungsorientierte Spieler handelt, da sich das leistungsorientierte Spiel in aller Regel auf das *Endgame* (vgl. Kapitel 4.4) beschränkt und die Levelphase als abgeschlossen vorausgesetzt wird.

Im mittleren Beitragsteil beschreibt der Sender den Status quo der werbenden Gilde: Es handelt sich um eine kleine Gilde im Aufbau, die keine Anforderungen an die umworbenen Empfänger stellt („*Level, Klasse und Rasse egal*“, auch die oftmals in leistungsorientierten Gilden ungerne gesehenen „*Twinks*“ – i.w.S. sind das Zweitavatare eines Spielers – werden akzeptiert). Es wird nicht ausgeschlossen, dass die Gilde zu einem späteren Zeitpunkt auch Raids organisiert, was allerdings nicht notwendigerweise einen schwerpunktmäßigen Wechsel zum leistungsorientierten Spiel bedeutet. Mit dem stärker reduzierten vorletzten Teil des Beitrags („*HP und Ts vorhanden*“) wird ein Hinweis darauf gegeben, dass die Gilde ihre Kommunikation nicht nur über den Chat regelt, sondern auch über andere Kommunikationsformen. Damit ist auch ein Hinweis auf die Organisationsfähigkeit der Gildenleitung gegeben. Abschließend wird der Beitrag durch die routinemäßige Aufforderung zur Kontaktaufnahme „*/w me*“ geschlossen.

Sprachlich besonders sauber ausgearbeitet ist im Vergleich das Beispiel aus den Zeilen 3a und 3b. Hierbei handelt es sich um einen (im Gildenchannel

vorgeschlagenen und später auch zum Einsatz gebrachten) Entwurf der in WOWRAIDV im Mittelpunkt stehenden Untersuchungsgruppe, die neue Mitglieder für ihre Gilde anwerben möchte. Der Beitrag ist mit 486 Zeichen (bzw. 422 Zeichen ohne Leerzeichen) und seiner Aufteilung in zwei Zeilen sehr umfangreich. Es wird fast vollständig auf Ökonomiemittel verzichtet: Orthographie und Interpunktion werden eingehalten und auch die Syntax ist frei von elliptischen Strukturen. Der Text ist konzeptionell schriftlich gestaltet und nur die scheinbar sehr stabile ökonomische Kontaktierungskonvention „/w me“ am Ende des Beitrags und das (in WOWLOGK niemals ausgeschriebene) Akronym „PvP“ brechen das Prinzip der sprachlichen Ausführlichkeit. Es finden sich außerdem keine englischsprachigen Entlehnungen oder sonstige typische Merkmale internetbasierter Kommunikation in dem Beitrag – obwohl die Mitglieder der Gilde, das zeigt ein Blick in WOWLOGK und WOWRAIDV, im sonstigen Kommunikationskontext sehr wohl auf solche kontextuell-konventionellen Modi zugreifen.

Obwohl der Beitrag durch seinen Umfang bereits salient ist, wird der Gildename durch spitze Klammern hervorgehoben – ein vermutlich notwendiges Mittel, um die Salienz von Elementen *innerhalb* eines längeren Beitrags zu erhöhen.

Inhaltlich und strukturell soll der Beitrag vermutlich Geordnetheit und Organisiertheit vermitteln, und damit auch eine gewisse Seriosität. Es wird ein wohlformulierter Ausdruck mit positiv konnotierten Schlüsselwörtern verwendet („freundlich“, „angenehm“, „erfahren“), allerdings auch ein sozialer Anspruch an die Bewerber ausformuliert („gewisse Grundreife [wird] vorausgesetzt“). Der Beitrag richtet sich sowohl an Gelegenheitsspieler, als auch an leistungsorientierte Spieler, allerdings werden durch den Beitragstext keine Diszipliniertheit oder spielerischen Verpflichtungen eingefordert, weshalb das unbeschwerte Zusammenspiel offenbar weiter im Vordergrund steht.

Die Positionierung im Mittelfeld zwischen sozialer Interaktion und Leistungsorientierung scheint eine verbreitete Strategie für die Formulierung von Rekrutierungsbeiträgen zu sein, für die sich allerdings feine Nuancen bezüglich in der Schwerpunktsetzung feststellen lassen, wie sich in dem folgenden Beispiel zeigt:

Zeile	(T)	Channel / Sender	Beitragstext
1	1/16 18:54:22.905	[2. Trade] WoWLogK-077:	Die Wochenend-Raidgilde "NoobCon- nAction" (7/7hc, 1/7 Mythic) sucht Verstärkungen mit Witz & Wahnsinn. Unsere Bosskills sind Zufall oder Bugusing. Wir leiden nicht an Wahnsinn, wir genießen jede Minute davon.

Textbeispiel 8.1.2.2.3: Rekrutierungsbeitrag einer Gilde im mittleren bis hohen Leistungsbereich (Quelle: WoWLogK)³⁹⁰

Die Grundstruktur ähnelt dem Beispiel aus 8.1.2.2.1 insofern, als dass die Gilde durch die Nennung ihres Namens einleitet (auch hierbei handelt es sich um ein Kofferwort, bestehend aus dem englischen Substantivkompositum „Noobconnection“ (frei übersetzt: „Anfängerverbindung“) und einer graphematischen Neografie des englischen Substantivs „action“ (nämlich „Äction“, Lautform: [ɛkʃən]). Der Gildename ist offensichtlich selbstironisch gemeint, da direkt im Anschluss die zum Zeitpunkt der Aufnahmen durchaus bemerkenswerten Leistungen der Gruppierung benannt werden („7/7hc“, „1/7 Mythic“), die sie als sehr leistungsstarke Gilde auszeichnen. Obwohl es sich also um eine Gruppierung mit Erfolgsorientierung zu handeln scheint, stehen die Modi von Kreativität und der Wortwitz des Rekrutierungsbeitrags im Vordergrund – so auch durch weniger auffällige sprachliche Ausschmückungen wie die Alliteration „Witz & Wahnsinn“, durch die Erklärung der eigenen Leistungen durch „Zufall oder Bugusing“ (d.h. das illegitime Ausnutzen von Programmierungsfehlern des Spiels) und durch den abschließenden Kommentar „Wir leiden nicht an Wahnsinn, wir genießen jede Minute davon.“ – ein auf Erwartungsbruch basierender Witz, der auf der Missverständlichkeit des Ausdrucks *an etwas leiden* (i.S. einer körperlichen oder geistigen Krankheit) durch seine sprachliche Nähe zum Ausdruck *unter etwas leiden* (i.S. des Unwohlseins durch einen unangenehmen Zustand) beruht. Während der ganze Beitrag die Kompetenz und Intelligenz der Mitglieder der Gilde offensiv infrage stellt, wird er gleichzeitig nicht nur durch die genannten spielerischen Erfolge, sondern auch durch die einwandfreie sprachliche Gestalt und die ausgeklügelte Rhetorik ironisiert. Durch diese Kontrastbildung und das gleichzeitige Angebot von Spielerfolg und Unernst sollen vermutlich Aufmerksamkeit und Interesse erregt werden – der Sender spart sich allerdings jegliche konventionellen

³⁹⁰ *Noob* (Substantiv, m. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genreindependent). Kurzform von *Nooby*, einer (nahezu) homophonen Variante von engl. Subst. *newbie* (dt. *Anfänger*). Bezeichnet im spielerspr. Register einen unerfahrenen oder leistungsschwachen Spieler. Wird häufig auch als Beleidigung eingesetzt und ist daher im Allgemeinen negativ konnotiert.

Kontaktierungsaufforderungen, was aufgrund der kontextuellen Eindeutigkeit des Beitrags aber vermutlich kein Problem darstellt.

Im Vergleich zu den Beispielen aus den Zeilen 1, 2a und 2b aus Textausschnitt 8.1.2.2.2 ist hier eine deutlich stärkere Leistungsorientierung herauszulesen, die sich insbesondere in der Nennung der bisherigen Raiderfolge äußert. Obwohl der sprachliche Witz und die sozialen Aspekte als das augenscheinlich zentralere (weil ausführlicher thematisierte) Anwerbungsargument eingesetzt werden, wiegt der Modus der ökonomischen Nennung der spielerischen Leistung inhaltlich so schwer, dass in jedem Falle von einem erhöhten Leistungsanspruch der Gilde ausgegangen werden muss.

Je stärker Gilden auf spielerische Leistung ausgelegt sind, desto weniger richten sich die Rekrutierungsbeiträge an die breite Masse – es geht hier also nicht mehr darum, die Gilde einfach möglichst schnell wachsen zu lassen, sondern darum, Spezialisten für spezifische spielerische Rollen zu finden. Stark leistungsorientierte Gilden grenzen in ihren Anwerbungsbeiträgen daher die erwünschten Neuzugänge weiter ein – wie bspw. in Ausschnitt 8.1.2.2.4 zu sehen ist.

Zeile	(T)	Channel / Sender	Beitragstext
1a	1/10 18:56:17.462	[2. Trade] WoWLogK-078:	<Gruppenkuscheln> stockt den Raidkader von 10 auf 20 Mann auf und sucht Euch mit dem unbedingten Ehrgeiz das Beste rauszuholen. Aktueller Fortschritt --> 6/7nhc 4/7hc
1b	1/10 18:56:17.801	[2. Trade] WoWLogK-078:	BESONDERS alle DD's (Eule/Mage/Off-Krieger/Katze) und Heiler (Dudu) mit Klassenverständnis und Teamgeist. Raidtage: Mittwoch Donnerstag Sonntag (19:45-23:00). Bei Interesse /w me

Textausschnitt 8.1.2.2.4: *Rekrutierungsbeitrag einer Gilde im hohen Leistungsbe-
reich (Quelle: WoWLOGK)*³⁹¹

³⁹¹ *Eule* (Substantiv, f.): Spielerspr. Register (spielspezifisch). In World of Warcraft eine Bezeichnung für die →Charakterklasse *Druide*, sofern diese auf die Verwandlung in eine mit offensiven Fähigkeiten ausgestattete Eule spezialisiert wurde.
Mage (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch). Von engl. *Mage* (dt. *Magier*). Bezeichnet in World of Warcraft die →Charakterklasse *Ma-
gier*.
Off-Krieger (Substantiv, m. (Kompositum)): Spielerspr. Register (verm. spielspe-
zifisch). Bezeichnet in World of Warcraft die →Charakterklasse *Krieger*, die sich
auf die Anwendung offensiver Fähigkeiten spezialisiert hat.
Katze (Substantiv, f.): Spielerspr. Register (spielspezifisch). Bezeichnet in World
of Warcraft die →Charakterklasse *Druide*, sofern diese auf die Verwandlung in

Mit 353 Zeichen (307 ohne Leerzeichen) ist der mehrteilige Beitrag zwar nicht so umfassend wie das Beispiel aus den Zeilen 2a und 2b aus Textausschnitt 8.1.2.2.2, aber dennoch sehr umfangreich. Das liegt zum einen an der schieren enthaltenen Informationsmenge, und zum anderen an dem weitgehenden Verzicht auf Kürzungsmittel.

Der Beitrag wird durch Nennung des Gildennamens eingeleitet, welcher mithilfe von Sonderzeichen salient hervorgehoben wird („//<Gruppenkuscheln>//“). Durch diesen Namen werden zwei Assoziationsfelder aktiviert: Zunächst wird die standardsprachliche Bedeutung des Kompositums selbst ausgedrückt, welche das enge Beieinandersein mehrerer Personen thematisiert und damit ggf. auf einen funktionierenden sozialen Zusammenhalt der Gilde anspielt. Noch wichtiger (und thematisch näher an den Spielzielen der Gilde orientiert) ist aber die spieler Sprachliche Bedeutung des Ausdrucks: „*Gruppenkuscheln*“ bezieht sich im spieler Sprachlichen Register auf Kampfsituationen und bezeichnet das strategische Versammeln der Avatare einer Gruppe auf möglichst engem Raum, wodurch es den Spielern zum einen leichter fällt, Fähigkeiten mit Reichweitenbegrenzungen oder Flächenwirkungen korrekt einzusetzen, und zum anderen die Übersicht und Koordinierbarkeit der Gruppe verbessert werden können. In der Regel sind solche Strategien nur während des Raidens – also dem leistungsorientierten Spiel – notwendig. Alleine der Name der Gilde drückt also eine Fokussierung auf die präferierten Spielinhalte aus, wobei die Ambivalenz des Ausdrucks vermutlich kein Versehen ist.

Auch der übrige Beitrag erscheint entsprechend durchdacht: Der erste Satz ist voll ausformuliert und bereits mit minimalen spieler Sprachlichen Kenntnissen verständlich. Wie in den früheren Beispielen wurde auch hier Wert auf sprachliche Richtigkeit gelegt: Sowohl die Regeln der Großschreibung, als auch die der Orthographie und der Interpunktion wurden eingehalten. Erst die den ersten Beitragsteil abschließende Zusatzinformation zum gegenwärtigen Spielfortschritt („6/7nhc 4/7hc“) beinhaltet Ökonomiemodi, die nicht nur den Einsatz der Akronyme für „*nicht-heroisch*“ und „*heroisch*“ umfassen, sondern auch die Auslassung die Nennung der Raidinstanz – was nur funktionieren kann, weil es zum Zeitpunkt der Aufnahmen nur eine einzige aktuelle Raidinstanz gibt.

eine mit offensiven Nahkampffähigkeiten ausgestattete Raubkatze spezialisiert wurde.

Dudu (Substantiv, m. (Buchstabenwort)). Spieler Spr. Register (spielspezifisch). Bezeichnung für die →Charakterklasse *Druide*. Vermutlich handelt es sich um eine unkonventionelle Kurzwort- und Diminutivbildung durch Iterierung des Buchstabenwortes *Du* (von *D[r]u[ide]*).

Im zweiten Teil wird spezifiziert, welche Avatarklassen gesucht werden. Das wird mit dem durch Versalienschreibung hervorgehobenen „*BESONDERS*“ und lediglich durch die Rollen- und Klassenbezeichnungen spieler-sprachlich aufbereitet („*DD's (Eule/Mage/Off-Krieger/Katze) und Heiler (Dudu)*“). Anschließend wird über die bereits feststehenden verbindlichen Raidtage informiert, welche nicht syntaktisch, sondern durch Sonderzeichen voneinander abgegrenzt werden („*Mittwoch / Donnerstag / Sonntag (19:45-23:00)*“) – was dem Beitragsteil eher Tabellen- als Satzcharakter verleiht. Abgeschlossen wird der Beitrag auch hier durch die übliche Kontaktierungsauf-forderung „*Bei Interesse /w me*“.

Der gesamte Beitrag vermittelt auf der Ebene des modalen Ausdrucks einen sehr geordneten, strikt durchorganisierten Eindruck, der vermutlich auch auf die Inhaltsebene übertragen werden soll. Es wird inhaltlich bereits unmissver-ständlich ausgedrückt, dass es sich um eine leistungsorientierte Gruppierung handelt, was aber außerdem durch Schlagwörter wie „*unbedingten Ehrgeiz*“, „*das Beste*“, „*Klassenverständnis*“ und „*Teamgeist*“ und durch die Nennung der Raidtermine unterstrichen wird. Eine weniger gepflegte oder ggf. sogar fehlerhafte Ausdrucksgestaltung würde diesem Eindruck schaden oder zumin-dest nicht förderlich sein –es handelt sich hierbei also vermutlich um eine hochgradig bewusste modale Gestaltung.

Spielerische Ernsthaftigkeit kann aber – das haben die bisherigen Beobach-tungen bereits in Ansätzen gezeigt – nicht nur durch einen wohlstrukturierten multimodalen Ausdruck und fehlerfreie standardsprachliche Formulierungen, sondern auch gerade durch den verstärkten Einsatz *spielersprachlicher* Aus-drücke vermittelt werden, wie die beiden abschließenden Beispiele noch ein-mal besonders deutlich zeigen (vgl. Textausschnitt 8.1.2.2.5 unten).

Beide Textausschnitte zeigen Anwerbungsbeiträge von leistungsorientier-ten Spielergruppierungen, die einerseits eine große Informationsmenge beinhalten und andererseits eine Ballung spieler-sprachlicher Ökonomiemittel auf-zeigen. In beiden Fällen stellen sich die Gruppen einleitend vor („*Raidclan*“ und „*ToD*“ sind hierbei die Gildennamen, wobei „*ToD*“ vermutlich nur ein nach seinem Lautwert ausgesprochenes (und daher doppeldeutiges) Akronym für den eigentlichen Gildennamen ist, welcher aber im Beitrag nicht genannt wird), erläutern anschließend ihr Raidvorhaben („*Mythic Progress*“ bzw. „*HC*“, wobei im zweiten Beispiel nur impliziert wird, dass es sich um ein Raid-vorhaben handelt) und die gesuchten Avatarklassen, nennen dann ihre festste-henden Raidtermine und schließen mit den bereits bekannten Routinen.

Zeile	(T)	Channel / Sender	Beitragstext
1	1/10 18:57:16.181	[2. Trade] WoW- LogK-079:	Raidclan (1/7 Mythic) sucht für den Mythic Progress noch 1-2 DD's - 1 Heiler (mit DD Specc) - 1 Tank (Monk,DK;Warrior alle mit DD Specc) . Raidzeiten: Di-Do und So 20-23 Uhr. Bei Interesse oder Fragen einfach melden.
2	1/16 18:51:29.103	[2. Trade] WoW- LogK-080:	ToD* 7/7nhc* 5/7hc* sucht für die erweiterung der stammgrp* HC*mind.nhc xp und*645+*1dd mit healspec.*dudu/schami/monk*Mo/Mi 19.20-22.15*bei interesse oder fragen /w me! *18+*

Textausschnitt 8.1.2.2.5: *Demonstration spielerischer Kompetenz zur Darstellung spielerischer Expertise (Quelle: WoWLOGK)*³⁹²

Der Beitrag aus Zeile 2 ergänzt außerdem einige weitere Informationen: Die Bewerber für die Gilde sollen die Raidinstanz zumindest auf dem nicht-heroischen Schwierigkeitsgrad schon einmal bewältigt haben („mind.nhc xp“), benötigen ein minimales Ausrüstungslevel („645+“) und sollen als Realperson ein Mindestalter von 18 Jahren erreicht haben („18+“). Obwohl der Beitrag aus Zeile 2 mehr Informationen beinhaltet als der (218 Zeichen, bzw. ohne Leerzeichen 179 Zeichen umfassende) Beitrag aus Zeile 1, und außerdem als zusätzlicher (allerdings inkonsequent eingesetzter) Salienz- und Separierungs- (bzw. Rahmungs-)modus Asterisken zwischen die Beitragsteile gesetzt wurden, umfasst er nur 175 Zeichen (bzw. 155 ohne Leerzeichen). Diese größere Eingabeökonomie erhält er durch unterschiedliche Modi: Zunächst werden die Asterisken nicht immer *zusätzlich* zum übrigen Zeichenrepertoire eingesetzt, sondern sie substituieren an vielen Stellen die Leerzeichen. Daneben wird das

³⁹² *Progress* (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch). Von engl. Subst. *progress* (dt. *Fortschritt*). Bezeichnet den Spielfortschritt im Allgemeinen oder den Fortschritt in einzelnen Spielabschnitten- und Herausforderungen.

Monk (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch). Von engl. *monk* (dt. *Mönch*). Bezeichnet die →Charakterklasse Mönch.

DK (Substantiv, m. (Akronym)): Spielerspr. Register (spielspezifisch). Akronym der Charakterklassenbezeichnung *Death Knight* (dt. *Todesritter*).

Warrior (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch). Von engl. Subst. *warrior* (dt. *Krieger*). Bezeichnet in World of Warcraft die →Charakterklasse Krieger. Gelegentlich wird alternativ auch die Diminutivform →Warri verwendet.

Schami (Substantiv, m. (Kurzwort)): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Kurzform und Diminutivform von *Schamane*, einer →Charakterklasse in World of Warcraft.

spielersprachliche Kurzformenrepertoire voll ausgeschöpft, und viele Informationen werden durch kontextuell füllbare Ellipsen zur Verfügung gestellt. Beispielsweise werden rahmenbildende Ausdrücke wie „*Raidzeiten*“ (vgl. Zeile 1) oder der „*Gegenstandslevel*“ (bzw. „*lvl*“ oder „*gs*“, s.o.) sowie die Nennung der konkreten Raidinstanz komplett ausgelassen. Die Abkürzung des Gildennamens auf ein Akronym kommt in den Daten kaum vor und dürfte somit ein Ad-hoc-Modus sein, dessen Kosten-Nutzen-Verhältnis sich aber schwer einschätzen lässt: Zwar lassen sich hiermit Zeichen sparen und eine Ähnlichkeit zum lexikalischen Wort „*Tod*“ ausdrücken, allerdings bleibt der tatsächliche Gildename zunächst unklar, wodurch im Zweifelsfalle weitere Rückfragen entstehen.³⁹³ Dass der Beitrag aus Zeile 2 auf einem ausgeprägteren Ökonomiebestreben beruht als der Beitrag aus Zeile 1 (und die meisten anderen bisher vorgestellten Beiträge), zeigt sich auch daran, dass der Beitrag IBK-typisch durchgängig kleingeschrieben ist, obwohl dieser Modus in Anwerbebeiträgen, wie sich in den übrigen Beispielen zeigte, weniger konventionell ist, als in anderen Beitragstypen.

Dass es sich bei diesen Ballungen von Kürzungsmitteln allerdings nicht unbedingt um Ökonomisierungsstrategien handeln muss, sondern es sich auch um Modi der Zurschaustellung spielersprachlicher Kompetenz handeln kann, die dann wiederum als Pars pro Toto für die allgemeine spielerische Expertise stehen soll, darauf deutet ein weiterer wichtiger Aspekt hin: Keiner der in diesem Abschnitt vorgestellten Beiträge ist notwendigerweise *unökonomisch*, sofern man davon ausgehen kann, dass sie vor dem Absenden in Makros gespeichert wurden und damit unbegrenzt oft wiederverwendet werden können. Auf diese Weise können Ökonomiebestreben und ansprechende Gestaltung sowie weitere Beitragsziele (z.B. die Persuasion der Empfänger) miteinander verbunden werden. Das zeigt, dass eigentlich keine pragmatische Notwendigkeit besteht, einen Rekrutierungsbeitrag auf Mikroebene so ökonomisch zu gestalten wie in Zeile 2. Es ist daher wahrscheinlich, dass hier primär eine rhetorische und weniger eine pragmatische Strategie zugrundeliegt.³⁹⁴

³⁹³ Es ist nicht wahrscheinlich, dass der Gildename durch diese Formulierung gezielt geheim gehalten werden soll, weil die Gildenzugehörigkeit eines Senderavatars in World of Warcraft mit wenigen Mausklicks überprüft werden kann. Womöglich spekuliert der Sender des Beitrags darauf, dass seine Empfänger auf genau diese Funktion zugreifen.

³⁹⁴ Auch in WoW-OU zeigt sich, dass spielersprachliche Kompetenzen zumindest einem Teil der Spielergemeinschaft wichtig sind: 114 von 372 Befragten (30,6%) gaben an, dass ihnen die Unkenntnis spielersprachlicher Ausdrücke gelegentlich unangenehm ist. 31 dieser Probanden (8,3%) gaben sogar an, fehlendes spieler-sprachliches Wissen zu überspielen (vgl. ANHANG 2, Frage 24). Das weist darauf

Resümee

In KAPITEL 8.1 wurde eine Auswahl an weitgehend produktförmigen Textauschnitten des World of Warcraft-Chats vorgestellt, die den allgemeinen Handlungstypen „Angebot und Suche“ zuzuordnen sind. Dabei wurde zwischen Angeboten und Suchbeiträgen im virtuellen Handel, Beiträgen zur Bildung temporärer Spielergruppierungen und Beiträgen zur Anwerbung von Gildenmitgliedern unterschieden. Die Analyse ergab, dass sich alle untersuchten Handlungstypen, die grundlegend auf die gleiche Kommunikationsform zugreifen, bestimmte Konzepte – vor allem das Bestreben zur Ökonomisierung (i.d.R. bei gleichbleibender Informativität) oder Salienzsteigerung der Beiträge – teilen.

Zu den allgemeinen schriftsprachlichen Ökonomiemodi zählen jegliche textuelle und textbegleitende Kürzungsmittel, so etwa die Einbindung von Akronymen und anderen Wortkürzungen, der Einsatz von elliptischen Ausdrücken und auch die Auslassung von Majuskeln und der Interpunktion. Zu den spiel-spezifischen Ökonomiemodi zählen vor allem der Einsatz spielinterner Links und die Speicherung und Wiedergabe komplexerer Beiträge in Makros. Durch die Betrachtung der unterschiedlichen zur Verfügung stehenden Modi haben sich auch unterschiedliche Typen von Ökonomie herauskristallisiert: Es kann zwischen Zeichenökonomie – dem Verhältnis von Eingabeaktionen zu der Zahl der ausgegebenen Zeichen – und Ausdrucksökonomie – dem Verhältnis von Eingabeaktionen zu der mit einem Beitrag ausgedrückten Informationsmenge – unterschieden werden, womit allerdings keine Aussage über die Qualität der ausgedrückten Information gemacht werden kann.

Zu den verbreiteten Salienzmodi gehören die Iteration oder Großschreibung von Zeichen, die mehrfache Reproduktion eines Beitrags in kurzem Abstand, der Einsatz weniger konventioneller Zeichen wie Asterisken, der Bruch spieler-sprachlicher Konventionen und der Einsatz nichtsprachlicher Mittel wie chatspezifischen grafischen Zeichen und spielinternen Links.

Ökonomie steht der ästhetischen Gestaltung und einigen Salienzmodi so lange als Gegensatz gegenüber, wie die Beiträge nicht durch den Einsatz von Makros reproduzierbar gemacht werden. Insbesondere bezüglich der Rekrutierungsbeiträge für Gildenmitglieder hat sich gezeigt, dass besonders aufwändige Beiträge durch Makros dennoch ökonomisch eingesetzt und damit Ökonomiebestreben und andere Ansprüche an die Nachricht miteinander verbunden werden können.

hin, dass spieler-sprachliche Ausdrücke nicht nur einen pragmatischen Nutzen erfüllen, sondern dass die Spieler damit auch einen Kompetenz- bzw. einen Zugehörigkeitsgedanken verbinden.

Es lassen sich trotz solcher im Allgemeinen verbreiteten Gestaltungsmittel aber signifikante Unterschiede zwischen den Beiträgen sowohl innerhalb eines Handlungskontextes, als auch kontextübergreifend finden – bspw. hinsichtlich ihrer Ausführlichkeit, ihres sprachlichen Stils und des Einsatzes der im Chat zur Verfügung stehenden Modi. Das liegt nicht nur daran, dass nicht in jedem Handlungskontext die gleichen Modi sinnvoll eingebaut werden können (beispielsweise eignen sich viele spielinterne Links vor allem für die Gestaltung von Angebots- und Suchbeiträgen, aber weniger für die übrigen untersuchten Kommunikationskontexte), sondern auch an den z.T. sehr unterschiedlichen Kommunikations- und Spielzielen der Sender.

Es zeigte sich anhand der Beispiele wiederholt, dass die Chatbeiträge aus mehr bestehen, als nur ihrer strikt kodierten Information: Die Beiträge decken neben den offensichtlichen Ökonomie- und Salienzmodi ein breites Spektrum von Gestaltungsstrategien ab, die der emotionalen Färbung, bzw. der Evokation von Assoziationen dienen und damit nicht weniger wichtig für die Beitragswirkung sind, als die kodierte Information selbst. Dazu zählen etwa Formen sprachlicher Kreativität, die sprachliche Betonung sozialer Nähe zum Empfänger und der demonstrative Einsatz spielerischer Ökonomiemodi als Kompetenzsignale. Nicht immer kann eindeutig gesagt werden, welche Auslegungsmöglichkeiten und Wirkungen eines multimodalen Beitrags tatsächlich Teil der kommunikativ gemeinten Information des Senders sind (vgl. dazu das Modell der multimodalen Gestaltung in KAPITEL 6.6.5). Sender- und Empfängerwahrnehmung können stets differieren – insbesondere dann, wenn die entsprechenden Modi mehr als nur eine Funktion erfüllen.

Der qualitative Einblick in die Daten zeigt außerdem deutlich, warum Quantifizierungen für diesen Datentypus problematisch sind: Zwar wiederholen sich bestimmte zählbare Routineausdrücke häufig, aber Abweichungen von den kontextuell-konventionellen Kommunikationsmodi sind nicht nur an der Tagesordnung, sondern bestimmen sogar das Gesamtbild der Daten. Nicht nur werden orthographische Abweichungen in vielen Kommunikationskontexten der IBK ohnehin schon als tolerierbarer Fehler schnell in Kauf genommen, sondern sie werden aus Ökonomie- und Salienzbestreben und im Rahmen kreativer Textgestaltung bewusst produziert und variiert. Zählungen textbasierter und textbegleitender Phänomene des spielerischen Registers können ohne die vorangehende Entwicklung eines sehr umfassenden spielerischen Lexikons, das auch Ausdrucksvarianten kennt, daher allenfalls Tendenzen wiedergeben, nicht aber die gesamte spielerische Realität. Solch ein Lexikon ist aber im Rahmen dieser Arbeit nicht produzierbar: Zwar wurden für die Schlüsselstellenanalyse einige Ausdrücke des spielerischen Registers übersetzt (und in ANHANG 1 noch einmal listenhaft zur Verfügung gestellt), allerdings handelt es sich hierbei nicht um den Versuch, ein

spielersprachliches Lexikon zu erstellen, sondern in erster Linie um eine Übersetzungshilfe. Solche Begriffssammlungen dürften aufgrund der starken Wandelbarkeit des spielersprachlichen Ausdrucksrepertoires zu schnell veralten, um eine langfristige Analysegrundlage für die MMORPG-Kommunikation zu liefern. Zudem stehen einige spielersprachliche Ausdrücke nur im konkreten Spielkontext von World of Warcraft zur Verfügung – insbesondere solche, die auf Eigennamen beruhen. Entsprechend könnten dieselben Ausdrücke und Abkürzungen in einem vergleichbaren MMORPG etwas völlig anderes bedeuten. Allerdings verbessert der fokussierte Blick auf die typischen spielersprachlichen Ausdrücke das Verständnis für die *konzeptionelle* Beschaffenheit dieser Anteile des spielersprachlichen Registers auf Wortebene: Es wird ersichtlich, dass ein großer Teil des spielersprachlichen Registers auf Ökonomie und Informativität ausgelegt ist. Für die kreative Gestaltung des Ausdrucks, die Schaffung von Salienz und die Evokation von Assoziationen (die Teil des typischen Kommunikationsstils der Spielergemeinschaft sind) wird das spielersprachliche Register gelegentlich als *Basis* verwendet, beispielsweise beim demonstrativen Einsatz oder auch bei der gezielten Distanzierung von Registerausdrücken. Allerdings werden diese Effekte nicht nur auf Wortebene erreicht, sondern auch auf Satzebene und auf Ebene der nonverbalen Beitragsgestaltung – sie sind also nicht gänzlich abhängig vom spielersprachlichen Register.

Mit der in diesem Abschnitt fokussierten Chatkommunikation wurde nur ein – wenn auch bedeutsamer – Teil der Möglichkeitsräume der Spielerkommunikation thematisiert. In dem folgenden Kapitelabschnitt wird ein Handlungskontext aufgegriffen, in dem die Komplexität der Spielerkommunikation um die Ebene der Spielgrafik erweitert wird. In diesem Kontext ist außerdem das Kommunikationsziel ein anderes: Es handelt sich nicht um eine Form ökonomischer Massenkommunikation, sondern um das authentische, avatarbasierte „Rollenspiel“ innerhalb spielinterner Öffentlichkeiten.

8.2 Rollenspielkommunikation: Narration statt Ökonomie

Das Rollenspiel im Sinne eines narrativen Improvisationsschauspiels (vgl. MÜLLER 2008) dürfte im MMORPG zwar ein in der spielinternen Öffentlichkeit etwas weniger präsender Handlungstyp sein als die oben vorgestellten Angebots- und Suchbeiträge, aber es ist dennoch ein so wesentlicher Bestandteil

der Spielerinteraktion, dass hierfür in World of Warcraft eigene *Rollenspiel-server* zur Verfügung gestellt werden, auf denen zusätzliche Verhaltensregelungen³⁹⁵ zur Verbesserung der Rollenspielatmosphäre gelten.³⁹⁶

Beim Rollenspiel tritt der realweltliche Akteur in den Hintergrund des Kommunikationsgeschehens und betreibt mit seinem Avatar eine Art narratives „Puppenspiel“ (MÜLLER 2008, v.A. 208ff.), indem er der Spielfigur eine eigene Biographie und eigene Charaktereigenschaften zuschreibt:

Der [auf diese Weise konstruierte, WS] *Charakter* ist im Gegensatz zur Figur nicht mehr nur vor allem Werkzeug zur Interaktion mit der Spielwelt, sondern erlangt den Status einer eigenen, fiktiven Person, die unabhängig von dem vor dem Bildschirm platzierten Spieler ihr Leben in der virtuellen Spielwelt führt. (ebd.: 208, Kursivierung durch WS)

Um diese Illusion aufrecht zu erhalten und nicht durch das Hervortreten des realweltlichen Akteurs in den Interaktionsvordergrund zu stören, läuft die Kommunikation während des Rollenspiels hauptsächlich auf textueller Ebene ab (ebd.: 208f.) und wird durch grafisch-visuelle Mittel ergänzt. Die Internettelefonie wird in den vorliegenden Daten (WOWRPV) nicht während des Rollenspiels verwendet. In den offenen Antworten auf die Fragen 35 und 36 in WOW-OU (Was sind die Stärken und Schwächen der Internettelefonie?, vgl. ANHANG 2) wurde diese für das Rollenspiel wiederholt als unatmosphärisch abgelehnt, während der Chat dieses Problem nicht aufwirft.³⁹⁷ Der Grund dafür lässt sich leicht finden: Die Internettelefonie gibt deutliche Hinweise auf

³⁹⁵ Zu den zusätzlichen Verhaltensregeln für Rollenspiel- und auch die hier nicht zentral thematisierten PvP-Server vgl. <https://eu.battle.net/support/de/article/RP-PvP-Bestimmungen> (letzter Zugriff: 01.06.17)

³⁹⁶ In der dieser Studie zugrundeliegenden Online-Umfrage WoW-OU gaben von 372 Befragten 155 (41,67%) an, aktives Rollenspiel i.S. avatarbasierten Improvisationsschauspiels zu betreiben (vgl. ANHANG 2, Frage 3). Rollenspieler werden in der allgemeinen Spielergemeinschaft oft eher als Randgruppe betrachtet. Allerdings sind sie immerhin zahlreich genug, um 15 deutschsprachige Spielserver (gegenüber jeweils 36 deutschen Spielservern ohne Schwerpunkt oder mit dem Schwerpunkt „PvP“) zu besiedeln (vgl. <http://eu.battle.net/wow/de/status#locale=deutsch>, letzter Zugriff: 01.06.17). Rollenspiel wird allerdings nicht nur auf eigens dafür bereitgestellten Servern betrieben, sondern auch auf den übrigen Servern, was den tatsächlichen Anteil der Rollenspieler gegenüber den Nicht-Rollenspielern schwer einschätzbar macht.

³⁹⁷ An dieser Stelle sind die übrigen Daten aus WOW-OU nur wenig gewinnbringend, da hier widersprüchliche Angaben vorzuliegen scheinen: Von 155 Rollenspielern gaben nur 21 (13,55%) an, dass sie die Internettelefonie während des Rollenspiels benutzen (ANHANG 2, Frage 34(b)). Allerdings bezeichneten ganze 47% der Rollenspieler (73 Probanden) die Internettelefonie als „essenziell wichtig“ oder als „hilfreich“ für das Rollenspiel (vgl. ANHANG 2, Frage 46), während die übrigen

den menschlichen Sender, da über die gesprochene Sprache nicht nur auf sein Geschlecht, sondern möglicherweise auch auf sein emotionales Befinden geschlossen werden kann – welches sich von dem des gespielten Charakters unterscheiden mag. Die Internettelefonie kann in diesem Zusammenhang also immersionsstörend wirken.³⁹⁸

Auf Textebene wechselt sich wörtliche Rede mit narrativen Formen der Kommunikation ab. Dabei sind aber nicht nur verbale, sondern auch parabzw. nonverbale Modi von Bedeutung: Sie tragen einen wichtigen Teil zur Atmosphäre im Rollenspiel bei und werden daher entweder sprachlich paraphrasiert, über Asterisk- und /me-Ausdrücke dargestellt (vgl. KAPITEL 7.3.1.2.3.4), oder (sofern möglich) durch Emotes und Bewegungen auf der grafischen Ebene realisiert (vgl. KAPITEL 7.3.4).

Ziel des Rollenspiels ist nicht nur die Darstellung eines (innerhalb des Regelsystems der fantastischen erzählten Welt) authentischen Charakters, sondern vor allem das kooperative und interaktive Erzählen einer Geschichte und die gleichzeitige Schaffung und Pflege „sozialer Gefüge“ (ebd. 209) zwischen den interagierenden Charakteren.

Hierfür wird ein anderes sprachliches und multimodales Repertoire genutzt, als in den bereits vorgestellten Beiträgen aus dem Kontext des virtuellen Handels und der Mitspielersuche. Zum grundlegenden Duktus gehört eine sprachliche Anpassung an das Assoziationsfeld des „Altertums“:

Probanden sie als „unwichtig“, „störend“ oder „spielzerstörend“ bewerteten. Im Rückgespräch mit den für die Aufnahme kontaktierten Rollenspielern konnte keine Erklärung für diese Zahlen gefunden werden, da die Internettelefonie von diesen Spielern niemals während des Rollenspiels verwendet wurde. Eine mögliche Auslegung der Zahlen ist, dass die Internettelefonie zwar i.d.R. nicht für das *eigentliche* Rollenspiel (d.h. für das konkrete Improvisationsschauspiel) verwendet wird, von manchen Spielergruppen aber womöglich zu organisatorischen Zwecken. Für klare Antworten auf diese Frage müssten aber erneut Umfragedaten mit entsprechenden Spezifizierungen erhoben werden.

³⁹⁸ Dafür einige Wortbelege aus WOW-OU (vgl. ANHANG 2, Fragen 31, 32, 36): „Dialoge in character und die Darstellung von Emotionen lassen sich meiner Meinung nach im Chat besser bewerkstelligen als im Sprachchat.“ (Proband 196) „Gerade in Rollenspielsituationen hat der Textchat Vorteile. Eine tiefe Bassstimme bei einem zierlichen, weiblichen Avatar kann schon sehr den Sense of Disbelief zerstören.“ (Proband 283, gemeint ist vermutlich die *suspension of disbelief*, also die willentliche Auseinandersetzung mit der Ungläubigkeit) „Nehmen wir das Beispiel Rollenspiel : Hier kann man wesentlich besser Emotionen übermitteln, man stelle sich vor ich spiele einen kleinen Gnomen Magier, dieser spricht dann plötzlich (dank Teamspeak hört man meine echte Stimme) mit einer rauen Bärenstimme. Weiterhin kann man dank /emotes Gefühle besser verbildlichen.“ (Proband 680)

Das Rollenspiel konstituiert sich vor allem über die Verwendung einer spezifisch altertümlichen Sprache, die laut Ansprüchen der Spieler dem Rahmen der Fantasiewelt angemessen sein soll. Das bedeutet etwa, dass Begriffe für moderne Technik, etwa „Auto“ oder „PC“, in einem mittelalterlichen Fantasy-Rollenspiel nicht verwendet werden sollen, da es diese technischen Geräte zwar in der realen Umgebung der Spieler, nicht aber in der Umwelt der Charaktere gibt. Die Rollenspielsprache ist deshalb im Gegensatz zum üblichen Chatjargon meist in förmlicheren Formulierungen und ganzen Sätzen gehalten. (ebd.)

Aus linguistischer Perspektive ist diese Beobachtung zwar ein erster wichtiger Hinweis auf den vorherrschenden sprachlichen Stil der MMORPG-Rollenspielgemeinschaft, sie bleibt aber für ein Tiefenverständnis zu oberflächlich. Was eine „spezifisch altertümliche Sprache“ genau ist, bleibt nämlich undefiniert. Tatsächlich ist das hier verwendete Sprachmaterial vermutlich weniger für Sprachhistoriker interessant, als für Narratologen und Literaturwissenschaftler: Was altertümlich *wirken* soll, ist das Ergebnis sprachlicher Assoziationen mit den unscharfen, weil sehr weiten Begriffsfeld von *Altertum* und *Mittelalter* (eine umgangssprachliche Begriffszusammenführung, die so manchem Historiker Übelkeit bereiten dürfte). Hierfür werden ganz unterschiedliche sprachliche Vorbilder herangezogen, wie ein Blick in WoW-OU zeigt (vgl. Tabelle 8.2.1).

Quelle	Anteil	in %
Intuitive Assoziation mit sprachlicher „Altertümlichkeit“	62	40,00
Keine sprachlichen Vorbilder/Anpassungsversuche	53	34,19
Fantasyromane/Unterhaltungsliteratur	51	32,9
Film und Fernsehen	45	29,03
Höhere Literatur/Bildungsliteratur	27	17,42
Alte Sprachen (z.B. Mittelhochdeutsch, Althochdeutsch)	26	16,77
Altmodische Dialekte/Regionalismen	15	9,68
Sonstige Vorlagen ³⁹⁹	7	4,51

Tabelle 8.2.1: *Vorbilder für den Sprachstil in der Rollenspielkommunikation (Quelle: WoW-OU, Frage 48) (N=155, Mehrfachantworten waren möglich)*

66% der befragten Rollenspieler geben an, sprachliche Anpassungen vorzunehmen, um ihr Rollenspiel authentisch zu gestalten, während mit 34% nur

³⁹⁹ Als „sonstige“ Vorlagen wurde die Sprache der NSCs, nicht-altertümliche Quellen, Erfahrungen aus Pen&Paper-Rollenspielen und Live-Action-Role-Playing-Sitzungen, sowie das offenbar auf Mittelaltermärkten verbreitete „Marktsprech“ angegeben.

ein Drittel solche Anpassungen offenbar nicht für notwendig hält. Ein intuitives Vorgehen ohne klare Vorbilder wird bei der sprachlichen Gestaltung von 40% der Befragten bevorzugt⁴⁰⁰, allerdings spielen auch Unterhaltungsliteratur, Film und Fernsehen, Bildungsliteratur und sogar echte alte Sprachen eine signifikante Rolle. Alle diese Vorbilder teilen sich die Gemeinsamkeit, dass sie nicht nur ein Bild von „altertümlicher Sprache“ liefern, sondern dass IBK-typische Ökonomisierungsprinzipien nicht Teil ihrer Konzeption sind. Entsprechend zeichnen sich typische Rollenspiel-Beiträge auch nicht nur durch eine weitgehend vollständige Syntax aus⁴⁰¹, sondern auch durch einen an eben diesen Vorbildern angelehnten narrativen Stil.

Rollenspiel findet in MMORPGs zu weiten Teilen öffentlich statt. Das bedeutet, dass andere Spieler, ob diese nun selbst Rollenspieler sind oder nicht, zumindest einen Teil der Handlungen fremder Rollenspieler mitverfolgen können. Durch diese Öffentlichkeit der Rollenspielkommunikation können individuelle Gruppen das Spiel anderer Akteure als Teil ihrer eigenen Szenerie (bzw. als Hintergrundgeschehen) wahrnehmen, womit die gespielte Welt kollektiv ausgestaltet wird und im Allgemeinen belebter wirkt. Allerdings sind die Rollenspielgruppen dadurch auch empfindlich gegen Störungen von außen (vgl. dazu KAPITEL 8.2.1.1.2).

Im Folgenden werden anhand von Beispielausschnitten aus WOWRPV typische Stilmerkmale von Rollenspiel-Beiträgen sondiert und hinsichtlich ihrer kommunikativen Wirkung analysiert. In dem Abschnitt soll zum einen ein Einblick in den rollenspieltypischen Ausdrucksstil gewährt werden, zum anderen werden die Rollenspielbeiträge den in KAPITEL 8.1 thematisierten Angebots- und Suchbeiträgen kontrastiv gegenübergestellt.

Die Analyse besteht aus zwei Teilen: die Rollenspielhandlungen an der sichtbaren Kommunikationsoberfläche, die allen Spielern zur Verfügung steht (KAPITEL 8.2.1) und die für die spielinterne Öffentlichkeit unsichtbaren hintergründigen Absprachehandlungen (KAPITEL 8.2.2.). An der sichtbaren Kom-

⁴⁰⁰ Das entspricht 60% derjenigen Befragten, die eine sprachliche Anpassung vornehmen.

⁴⁰¹ Sprachliche Korrektheit scheint beim Rollenspiel im Allgemeinen eine wichtigere Rolle zu spielen als in anderen Handlungskontexten: Von 155 in WoW-OU befragten Rollenspielern gaben 117 Spieler (75,48%) an, dass die Einhaltung der orthographischen Normen während des Rollenspiels essenziell oder zumindest spielfördernd sei, während von 372 befragten MMORPG-Spielern nur 73 Spieler (19,62%) angaben, dass es auch außerhalb des Rollenspiel-Kontextes keine guten Gründe gäbe, die sprachliche Korrektheit von Textnachrichten zu vernachlässigen (vgl. ANHANG 2, Frage 46).

munikationsoberfläche werden die Interaktionshandlungen unter Berücksichtigung von Handlungskontextänderungen durch Einmischungen in das laufende Rollenspiel durch zuvor unbeteiligte Spieler überprüft, die entweder erfolgreich in das laufende Spiel integriert werden können (KAPITEL 8.2.1.1.1), oder (bspw. bei unangemessener Beitragsgestaltung) als unerwünscht abgelehnt werden (KAPITEL 8.2.1.1.2).⁴⁰²

8.2.1 Was für ein Theater! In der spielinternen Öffentlichkeit sichtbares Rollenspiel

Zunächst möchte ich mich mit grundlegenden Kommunikationsmodi an der sichtbaren Oberfläche der MMORPG-Kommunikation auseinandersetzen. Gemeint sind diejenigen Gestaltungselemente der Kommunikation, die für jeden MMORPG-Akteur (ob Rollenspieler oder nicht) sichtbar sind oder durch der Öffentlichkeit zur Verfügung stehende Spielmodifikationen (*AddOns* oder *Mods*) sichtbar gemacht werden können.

Das einleitende Beispiel beginnt mit einer Szenerie aus Sitzung B (vgl. KAPITEL 2.5), in der eine typische Initiationsmethode für das *Open RP* (offenes Rollenspiel, d.h. weitgehend unvorbereitetes Rollenspiel zwischen zufälligen und daher meist einander unbekannten Akteuren) durchgeführt wird: RP-A1 (weiblich, menschlich) sitzt mit aktivierter *RP-Flag*⁴⁰³ in der Hauptstadt der Fraktion *Allianz* (namentlich *Sturmwind*) an einem markanten Punkt im virtuellen Spielfeld (hier: auf dem Rand eines großen Brunnens) und wirkt inaktiv. Durch die Aktivierung der RP-Flag können andere Spieler erkennen, dass der Avatar für das Rollenspiel zur Verfügung steht, ohne dass sich die Spieler ein-

⁴⁰² Ein Hinweis zur Darstellung der Geschlechter in den folgenden Analysen: Sofern das Geschlecht der realweltlichen Spieler (RP-S) bekannt ist, wird hier nicht auf das generische Maskulinum zurückgegriffen, sondern die zutreffende Geschlechterzuordnung vorgenommen. Für die Avatare (RP-A) werden die figureneigenen Geschlechterzuweisungen verwendet, weil diese Teil der gespielten Rolle und damit Teil der Ausdrucksgestaltung durch den realweltlichen Spieler sind. Dieses Vorgehen erleichtert außerdem die Identifizierung der jeweiligen Avatare im visuellen Teil der Transkripte.

⁴⁰³ *RP-Flag* (Substantiv, f. (Akronym/Kompositum)): Spielersprachl. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Von engl. Subst. Kompositum *Roleplay-Flag* (dt. *Rollenspiel-Flagge/Rollenspielmarkierung*). Eine meist auf *AddOns* basierende Avatarmarkierung, die als Signal für die Bereitschaft zum gemeinsamen Rollenspiel dient. Siehe auch KAPITEL 7.3.

leitend dafür absprechen müssen. Eine solche Absprache müsste *out of character* (*ooc*⁴⁰⁴, vgl. MÜLLER 2008: 210) geschehen, also außerhalb der gespielten Charakterrolle. Das wäre nicht nur mit einem Wechsel des Sprachstils verbunden (vgl. ebd.), sondern würde auch die Illusion des Schauspiels (bzw. die Rollenspiel-Immersion) stören, weswegen solche Unterbrechungen nach Möglichkeit vermieden werden.

Zu Beginn der Szene (vgl. Transkript 8.2.1.1, Zeile 1, T: 00:00:01) erscheint ein fremder Avatar (RP-A2, weiblich, menschlich) am linken oberen Bildschirmrand in der Nähe des Brunnens. RP-S2 kontaktiert RP-S1 über den (für das Rollenspiel besonders typischen) *Sagen-Chatchannel in character* (d.h. innerhalb seiner/ihrer Charakterrolle) mit dem inhaltlich unbestimmten Beitrag „Oh, hm...“. Der Sender zeigt damit Rollenspielbereitschaft und gibt ein Signal zur Initiierung einer Rollenspielsitzung. Daraufhin läuft RP-A2 in einem weiten Bogen auf den Brunnen zu (vgl. Abbildung 8.2.1.1). RP-S1 kann sich nun für oder gegen den Beginn einer gemeinsamen Rollenspielsitzung entscheiden, indem er entweder auf den Beitrag reagiert, oder ihn ignoriert oder ablehnt.

Bereits in diesem kurzen Ausschnitt lassen sich bereits einige für die Rollenspielkommunikation zentrale Modi finden: Die virtuelle Körperlichkeit der Avatare wird (kontextuell-konventionell) in die Kommunikation miteinbezogen. Positionierung und Laufrichtung der Charaktere sind nicht zufällig gewählt, sondern werden als nonverbale kommunikative Signale für die Rollenspielbereitschaft eingesetzt, unterstützt durch den systemischen Einsatz von RP-Flags. Durch diese Modi kann eine frühzeitige Unterbrechung des Rollenspiels – die mit sprachlichen Moduswechseln verbunden wäre (vgl. ebd.) – umgangen werden.

Aus sprachlicher Sicht ist das Beispiel noch nicht besonders komplex. Der einzelne Beitrag fällt allerdings im Vergleich zu Chatbeiträgen in KAPITEL 8.1 durch korrekte Majuskelschreibung und den Einsatz von Satzzeichen wie den dreifach iterierten Punkt („...“) auf, der in diesem Falle vermutlich einen laufenden Denkvorgang andeuten soll. Eine andere sprachbasierte Kommunikationsform als der Chat wird nicht eingesetzt, was für diesen Handlungskontext typisch ist.

⁴⁰⁴ *Ooc* (Wortgruppe (Akronym)): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Akronym zur engl. Wortgruppe *out of character* (dt. *außerhalb der Charakterrolle*). Bezeichnet die Kommunikation von Spielern als Realperson während einer Rollenspielsitzung. OOC-Nachrichten gehören damit nicht zu den gespielten Inhalten. „In character“ kommuniziert ein Akteur, wenn er innerhalb der Rolle des gespielten Charakters agiert und keine direkten realweltlichen Bezüge herstellt.

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	00:00:01	Chat	RP-A2 says:	Oh, hm...
		Grafik		RP-A1 verweilt passiv auf einem öffentlichen Platz am Rand eines großen Brunnens. RP-A2 erscheint am oberen Bildschirmrand und läuft in einem breiten auf den Brunnen zu (vgl. Abbildung 8.2.1.1).

Transkript 8.2.1.1: Kontaktaufnahme im offenen Rollenspiel (Quelle: WoWRPV-B)⁴⁰⁵



Abbildung 8.2.1.1: Initiierung einer Rollenspielsitzung im Open-RP (Quelle: WoWRPV-B)⁴⁰⁶

⁴⁰⁵ Hinweis: Zwar wurden alle Daten von WoWRPV auf einem deutschsprachigen Server aufgenommen, allerdings stammen einige Videos aus einer englischsprachigen Softwareinstallation. Dadurch werden alle automatisch erstellten Systemnachrichten des Aufnehmenden (RP-S1) in der englischen Sprachvariante ausgegeben – etwa heißt hier der *Sagen*-Channel *„say-Channel“*, der *Schreien*-Channel ist der *„Shout-Channel“* usw. Die Daten werden an dieser Stelle nicht auf die deutschsprachige Variante rückkorrigiert, da das eine unnötige Verfälschung des Originalmaterials bedeuten würde. Auf die Rezeption der Empfänger der Nachrichten des Aufnehmenden (hier RP-S2) hat diese Einstellung allerdings auch keinen Einfluss, weil jeder Spieler die Systemnachrichten immer in der eigenen Installationsprache erhält. Sofern RP-S2 also an dieser Stelle eine deutschsprachige Softwareinstallation vorgenommen hat, empfängt er auch *sagt* statt *says* und *ruft* statt *shouts* etc.

⁴⁰⁶ Mit der Abbildung gebe ich einen einleitenden Überblick über die gesamte Szenerie mitsamt Chatfenster und einen Teil des Nutzerinterfaces. Alle Teile des Bildes, die einen Charakternamen beinhalteten, wurden anonymisiert. In den folgenden

RP-S1 überprüft mithilfe eines AddOns⁴⁰⁷ (s.o.) das *Rollenspiel-Tooltip* (d.h. ein Informationsfenster auf der grafischen Benutzeroberfläche) von RP-A2 und erhält darüber zusätzliche Informationen zu seinem Interaktionspartner (vgl. Abbildung 8.2.1 (grüne Markierung), vgl. Abbildung 8.2.1.2 für eine Großansicht). Im vorliegenden Beispiel erhält RP-S1 zunächst die für das Rollenspiel relevante Information „*Sie wirkt von den Augen her müde.*“ – Eine für das Charakterverhalten relevante Information, welche in World of Warcraft nicht grafisch dargestellt werden kann und daher verbal beschrieben werden muss. Unter dem Punkt „*Other information (OOC)*“ kann der Sender eine beliebige Information zur Ergänzung eines persönlichen Profils eintragen. Da es sich um einen *out of character*-Abschnitt handelt, dienen diese Informationen nicht der Avatarbeschreibung, sondern der Selbstdarstellung des realweltlichen Akteurs. Für das angeführte Zitat („*As we once were, it will never be again But is this my choice as one, one as all*“) wird weder ein Kontext, noch ein Urheber angegeben, weswegen der Text dem Empfänger nur zur offenen Interpretation zur Verfügung steht. Für das Rollenspiel womöglich auch bedeutungsvoll sind der Titel der Spielfigur („*Guardian of Cenarius*“, in der deutschen Sprachausgabe „*Wächter des Cenarius*“⁴⁰⁸) und der Name der Gilde des Avatars („*Orden des Gleichgewichts*“). Beide Informationen dürfen im Rollenspiel, sofern die Verhaltensregeln strikt eingehalten werden, nicht direkt von RP-S1 thematisiert werden, weil sein gespielter Charakter (RP-A1) noch nicht darüber verfügen kann. Sie ist damit für RP-S1 nur insofern nützlich, als

Bildausschnitten werde ich aus Gründen der Übersichtlichkeit nur die wesentlichen Bildinhalte transkribieren und den Chat mithilfe der synchron aufgenommenen Chatlogs wiedergeben.

⁴⁰⁷ Gemeint ist das in World of Warcraft verbreitete Rollenspiel-AddOn *Total RP 2*, bzw. *Total RP 3* (<https://mods.curse.com/addons/wow/total-rp-3>, letzter Zugriff: 01.06.17). Die AddOns eines bestimmten Einsatzbereiches werden mit hoher Frequenz ausgewechselt, da hier ein großes und ständig wachsendes Angebot besteht, das nicht von offizieller Herstellerseite standardisiert wird.

⁴⁰⁸ Titel sind in World of Warcraft durch bestimmte Spielleistungen erhaltene Namenszusätze, die im gewöhnlichen Spiel als Prestigeobjekte zählen, im Rollenspiel aber auch zum Ausbau des Charakters verwendet werden können. Der Aufnehmende (RP-S1) griff während der Aufnahme auf die englische Systemversion (auf einem deutschsprachigen Server) des Spiels zurück, weshalb der Titel hier in der englischen Variante ausgegeben wird. Für alle Mitspieler mit deutscher Systemsprache sind auch die Charaktertitel deutschsprachig.

dass er sich mit diesem Hintergrundwissen ggf. besser auf das Rollenspiel zwischen RP-A1 und RP-A2 vorbereiten kann.

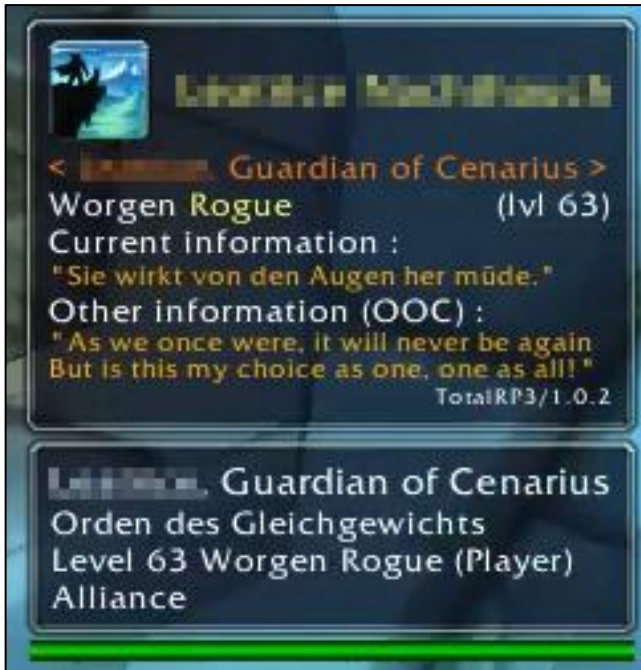


Abbildung 8.2.1.2: Tooltip eines Rollenspiel-Avatars (Quelle: WOWRPV-B)

RP-A2 läuft nun die Treppe herab und auf RP-A1 zu. Dort verharret sie⁴⁰⁹ ab T: 00:00:21 (vgl. Abbildung 8.2.3, vgl. Transkript 8.2.1.2). RP-S1 zeigt zunächst keine für RP-S2 sichtbare Reaktion auf den Versuch zur Kontaktaufnahme, womöglich weil er eine weitere Texteingabe von RP-S2 erwartet. Stattdessen fährt er die Kamera näher an RP-A2 heran, um sich so einen Blick auf die äußere Gestaltung des Avatars zu verschaffen (vgl. Abbildung 8.2.1.3).

⁴⁰⁹ Avatare werden im Folgenden mit der im Spiel verwendeten Geschlechtszuordnung bezeichnet. Da das Geschlecht der Spieler mit Ausnahme von RP-S1 (männlich) nicht bekannt ist, wird hier eine neutrale Bezeichnung verwendet.



Abbildung 8.2.1.3: RP-A2 und RP-A1 in direkter virtueller Nähe. RP-S1 fährt die Kamera heran, um RP-A2 genauer betrachten zu können. (Quelle: WOWRPV-B)

Die nun deutlich sichtbare Peripherie der Avatare ist im Rollenspiel kommunikationsrelevant: Die Sender setzen die Kleidung der Avatare als Teil der Charakterdarstellung ein. Im vorliegenden Beispiel tragen beide Avatare herkömmliche, aber nicht ärmliche Straßenkleidung und präsentieren sich damit (zumindest an der gespielten Oberfläche) als gewöhnliche Bürger. Was in der realen Welt häufig eher als Index für die Lebensumstände und -gewohnheiten einer Person gelten dürfte, ist hier ein gezielt eingesetzter Kommunikationsmodus: Die Sender *müssen* sich entscheiden, mit welcher Kleidung sie ihre Avatare ausstatten, da diese im (fortgeschrittenen) Rollenspiel immer als Modus hinterfragt wird.⁴¹⁰ Ein „zufälliger Griff“ in den virtuellen Kleiderschrank ist kaum möglich, da auch unauffällige Kleidung zur Darstellung einer Charakterrolle beiträgt und daher auch immer zumindest als Modus wahrgenommen wird. Die Wahl des Kleidungsstils ist mit assoziativen Prägungen behaftet. So lassen sie Schätzungen auf den Wohlstand und gesellschaftlichen Rang eines Charakters zu, auf ihre Gesinnung und ihren Beruf (beispielsweise trägt im Rollenspiel nicht jeder Charakter eine sichtbare Waffe am Körper, was im gewöhnlichen Spiel gang und gäbe ist) und ggf. sogar auf ihre Zugehörigkeit zu einer gesellschaftlichen Gruppierung.⁴¹¹

⁴¹⁰ Vgl. zur Kleidung im Rollenspiel z.B. <http://diealdor.wikia.com/wiki/RP-Kleidung> (letzter Zugriff: 01.06.17).

⁴¹¹ Ein Hinweis am Rande für den genauen Beobachter: RP-A1 und RP-A2 verfügen über verschiedene Namensanzeigen. Über RP-A2 (hinten, stehend) schwebt ein blauer Schriftzug, der den (hier aus Anonymisierungsgründen unkenntlich gemachten) Namen, den Titel und die Gildenzugehörigkeit der Spielfigur anzeigt. RP-A1 (sitzend, vorne) besitzt eine solche Anzeige nicht. Bei den abweichenden

Erst bei T: 00:01:06, also 45 Sekunden nach der Ankunft von RP-A2 beim Mitspieler, sendet RP-S2 die nächste Chatnachricht, wodurch die Kontaktaufnahme gesichert und inhaltlich konkretisiert wird (vgl. Transkript 8.2.1.2).

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	00:00:21	Grafik		RP-A2 erreicht den Rand des Brunnens am unteren Ende der Treppe und verharret dort. RP-A1 bleibt weiterhin bewegungslos (vgl. Abbildung 8.2.3).
2	00:01:06	Chat	RP-A2 says:	E-ent... ent-entschuldigung? Kennt ihr ... zufällig den Weg von hier aus ... zum Viertel mit den blauen Dächern und seltsamen Rasen?
		Grafik		Der Sagen-Channel löst eine Avataranimation aus (vgl. Abbildung 8.2.4)

Transkript 8.2.1.2: *Die Darstellung wörtlicher Rede im Rollenspiel (Quelle: WoWRPV-B)*

Eine Eingabezeit von 45 Sekunden ist für eine Chatnachricht ungewöhnlich lang⁴¹², aber es lässt sich bereits auf den ersten Blick erkennen, *warum* sie benötigt wurde: Es handelt sich nicht nur um einen mit 132 Zeichen mit Leerzeichen (112 Zeichen ohne Leerzeichen) vergleichsweise langen⁴¹³, sprachlich fehlerfreien Beitrag, der die Regeln von Interpunktion, Großschreibung und Orthographie vollständig berücksichtigt, sondern er beinhaltet auch Strategien zur Darstellung konzeptioneller Mündlichkeit. Dazu gehört zum Einen der dreifach iterierte Punkt, der Sprechpausen ausdrücken soll (...), und zum Anderen die Wiederholung von Wortteilen zur

Namensanzeigen handelt es sich aber *nicht* um einen Kommunikationsmodus, sondern um eine Einstellungsoption, die nur den jeweiligen Spieler betrifft: Es ist möglich, die Charakternamen (sowie die Zusatzinformationen) sowohl des eigenen Avatars, als auch von fremden Avataren auf dem *eigenen* Interface auszublenden. Allerdings kann damit nicht die Anzeige *anderer* Spieler geändert werden – es ist also mit normalen Mitteln nicht möglich, seinen Avatar zu anonymisieren, obwohl eine solche Funktion im Rollenspiel sicherlich ihren Nutzen hätte.

⁴¹² Zum Vergleich: RP-S1 ist auch in WoWRAIDV als aufnehmender Sender aktiv. Zählt man dort alle seine manuell erzeugten Chatbeiträge aus (es handelt sich um 41 Items), so hat er eine durchschnittliche Eingabezeit von 4,13 Sekunden, wobei die minimale Eingabedauer (bspw. von spielinternen Links oder Emoticons) knapp eine Sekunde beträgt, während die längste Eingabedauer bei 13 Sekunden liegt.

⁴¹³ Eine Auszählung von 1000 zufällig gewählten Beiträgen aus Wowsk hat eine durchschnittliche Beitragslänge von 47,27 Zeichen (mit Leerzeichen) mit 8,23 Wörtern pro Beitrag ergeben. Die Schwankungen der Beitragslänge sind, je nach genutztem Channel und Handlungskontext, allerdings z.T. erheblich.

Darstellung eines konzeptionell mündlichen Stotterns. Die wiederholten Wortteile werden dabei durch Bindestriche verbunden, womit man die Wiederholung als bewusstes Gestaltungselement einstufen und eine akzidentielle Iteration der Wortteile ausschließen kann. Durch diese Gestaltungsmittel erinnert der Beitrag an textuell transkribierte wörtliche Rede, wie sie etwa in der Belletristik verbreitet ist.

Der Beitrag verzichtet also nicht nur teilweise, sondern vollständig auf Ökonomisierungsmodi, und zwar zugunsten der Ästhetik der schauspielerischen Darstellung. Dazu trägt auch der eingesetzte Chatchannel bei, der Hinweise auf die Performanz des virtuellen Senderavatars gibt: Durch den Einsatz des *Sagen*-Channels wird eine moderate Sprechlautstärke suggeriert. Anhand des ausgeschriebenen Stotterns und der außenperspektivischen Charakterbeschreibung („*Sie wirkt von den Augen her müde*“, s.o.) lässt sich ein ruhiger, tendenziell zurückhaltender Sprechton ableiten. Das ist zwar nur eine mögliche Auslegung der angebotenen Modi, aber es lässt sich daran aufzeigen, dass bei der Rezeption des Rollenspieltextes neben den sprachlichen Mitteln auch weitere interpretationsbedürftige Ressourcen miteinbezogen werden können.

Der Einsatz des *Sagen*-Channels bringt einen weiteren, für das Rollenspiel wesentlichen Effekt mit sich: Alle Nachrichten, die in diesem Channel versendet werden, erscheinen nach dem Absenden für ca. acht Sekunden über dem Kopf des Sender-Avatars als Sprechblase. Gleichzeitig gestikuliert der Avatar für wenige Sekunden, da jede Nachricht im *Sagen*-Channel gleichzeitig auch als „*Sagen-Emote*“ gewertet wird und damit grafisch sichtbar ist (vgl. Abbildung 8.2.1.4).

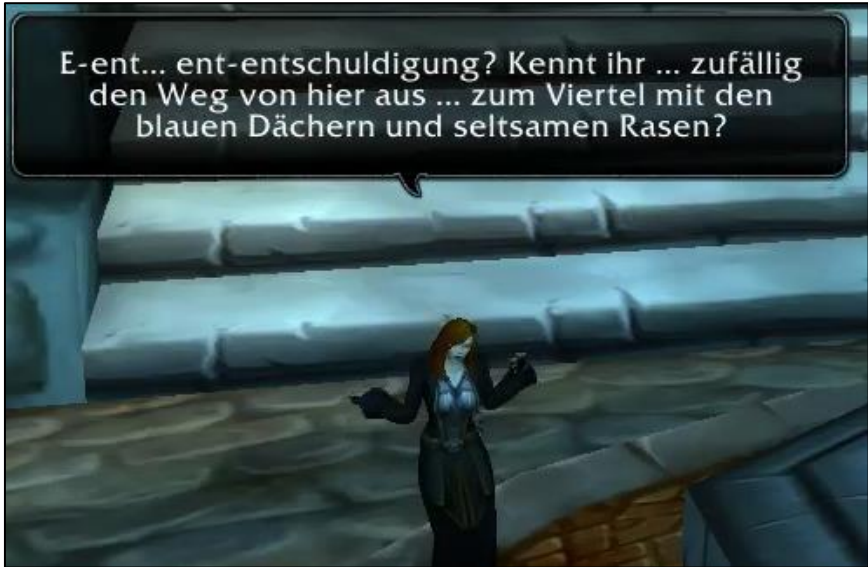


Abbildung 8.2.1.4: Begleiteffekte beim Einsatz des Sagen-Channels (Quelle: WoWRPV-B)

Der Empfänger muss im Rollenspiel auch sensibel für die nichtsprachlichen Kommunikationsebenen sein, um angemessen und kooperativ auf den Beitrag eines Mitspielers reagieren und ein möglichst authentisches Spiel produzieren zu können. Entsprechend müssen für ein erfolgreiches Rollenspiel möglichst viele der o.g. Modi wahrgenommen und weiterverarbeitet werden.

Ab T: 00:01:20 beginnt RP-S1 mit der Eingabe eines neuen Beitrags. Dabei nimmt er einige produktionsbegleitende Korrekturen vor (im folgenden Transkript in Klammern dargestellt). Noch bevor er den Beitrag fertiggestellt hat (T: 00:02:43), folgt ein weiterer Beitrag von RP-S2 (T: 00:01:54):

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	00:01:54	Chat	RP-A2	wirkt unsicher in ihrem Auftreten.
2	00:02:43	Chat	RP-A1	blickt von ihrem Buch auf das in ihrem Schoß liegt. Tatsächlich wirkt sie (ee)ein wenig erschrocken, als wäre sie so vertieft gewesen dass sie die Fremde gar nicht kommen hörte. (≠) Wie sie bei der Dunkelheit überhaupt lesen kann(≠) (2) .. vielleicht (H)dient die nahe

3	00:02:43	Chat	RP-A1	Laterne als (klene) kleine Hilfe. "Zum Viertel mit den blauen Dächern?" wiederholt sie (etwas) (nicht) etwas zögerlich. "Und Rasen? Meint Ihr das Magierviertel?"
---	----------	------	-------	--

Transkript 8.2.1.3: Produktion von /me-Ausdrücken im Rollenspiel (Quelle: WOWRPV-B, durchgestrichene Textstellen kennzeichnen Löschungen, die im finalen Text nicht zu sehen sind)

Beide Beiträge werden nicht über den *Sagen*-Channel versendet, sondern es handelt sich um /me-Ausdrücke (u.A. erkennbar an der Textfarbe, vgl. KAPITEL 7.3.1.2), die zwar die gleiche räumliche Reichweite wie Sagen-Ausdrücke besitzen, aber den Sender als Agierenden ins inhaltliche Zentrum der Nachricht rücken.

Für die Fertigstellung seines Beitrags benötigt RP-S1 eine Minute und 23 Sekunden, wobei er acht Korrekturen vornimmt. Nur einige davon behandeln Schreibfehler („ee“, „klene“), die Mehrzahl dient der Auswahl von Formulierungsalternativen. Das ist ein deutlicher Hinweis darauf, dass beim Rollenspiel eine sprachlich ansprechende Gestaltung in der Regel Vorrang gegenüber den sonst geläufigen textbasierten Ökonomieprinzipien besitzt.

Durch die Hilfe eines AddOns⁴¹⁴ wird der Beitrag, der eigentlich die maximale Zeichenzahl von Chatbeiträgen in World of Warcraft (255 Zeichen) überschreitet, in zwei Beiträge gespalten und so vollständig auf einen einzigen Knopfdruck hin abgesendet. In dem Ausdruck wird allerdings auch wörtliche Rede verwendet: Was ursprünglich eine systemisch scharfe Trennung zwischen dem chatbasierten Modi ‚etwas sagen‘ und ‚eine Avataraktion oder –beschreibung durch einen /me-Ausdruck formulieren‘ ist, wird hier durch RP-S1 gezielt aufgelöst, und zwar mithilfe typischer narrativer Modi: Er wechselt zwischen einer Erzählerperspektive und der wörtlichen Rede seines Charakters, indem er nicht nur inhaltlich zwischen konzeptioneller Schriftlichkeit und literarischer Mündlichkeit alterniert, sondern jede wörtliche Rede auch mit Anführungsstrichen markiert. Dadurch ist es nicht nötig, die Beiträge im jeweils korrekten systemisch vorgegebenen Modus zu formulieren und den Beitrag dadurch in noch mehr Zeilen zu zertrennen. Das mag zwar auch ein Ökonomiemodus sein, dient aber vermutlich primär dazu, den vollständigen Text *am Stück* abzusenden, sodass das „Rederecht“ im Chat mit dem Absenden des

⁴¹⁴ Namentlich *UnlimitedChatMessage*, vgl. <http://www.curse.com/addons/wow/unlimitedchatmessage> (letzter Zugriff: 01.06.17).

Beitrags möglichst unmissverständlich an den anderen Spieler abgegeben werden kann.⁴¹⁵ Das ist in Anbetracht der sehr langen Formulierungszeiten hilfreich, denn so können die Gesprächsteilnehmer besser einschätzen, ob vom Gegenüber noch ein Beitrag zu erwarten ist und somit weitere wesentliche Informationen für die Formulierung eines eigenen Beitrages folgen könnten, oder ob die Aussage des Gegenübers schon geleistet ist und entsprechend darauf reagiert werden kann. Dass die beiden Sender im Idealfall nicht gleichzeitig formulieren sollten, ist ebenfalls Teil des Rollenspielusus (der allerdings auch immer wieder gebrochen wird): Die gespielte (bzw. erzählte) Zeit ist deutlich kürzer als die zur Ausformulierung benötigte reale Zeit (Erzählzeit) – tatsächlich wurde bisher *in character* nur ein kurzer Dialog geführt. Würden beide Akteure gleichzeitig senden, käme das (sofern auch beide ihren Beitrag absenden) nicht nur einem „Durcheinanderreden“ der beiden Charaktere gleich, sondern es könnten sich auch widersprüchliche und damit spielstörende Erzählstränge entwickeln. Eine klare Struktur für den Turnwechsel (siehe ebd.) ist daher für ein gelungenes Rollenspiel notwendig.⁴¹⁶

Die Wahl eines */me-Ausdrucks* statt des *Sagen*-Channels ist allerdings auch mit Nachteilen verbunden: Hierbei werden nämlich weder eine Sprechblase, noch eine grafische Geste ausgelöst, weswegen RP-A1 während des Sendens unbewegt bleibt. Das ist in diesem Falle eine klare Moduswahl zugunsten der Gesprächskooperation und zu Ungunsten der Spieltiefe und zeigt auf der anderen Seite, dass die channelbegleitende Avatargeste als Modus im Rollenspiel zwar nicht unerwünscht ist, aber auch nicht forciert wird.

Dass die systemischen Vorschläge zur Beitragsgestaltung (*sagen*, *rufen*, */me* etc.) im Rollenspiel teilweise ignoriert werden, heißt allerdings nicht notwendigerweise, dass sie in anderen Kontexten nicht doch eingesetzt werden.

⁴¹⁵ BEIBWENGER konstatiert, dass in einem Standard-Chat nicht die gleichen Regeln und Prinzipien zur Übertragung des Rederechtes an den Gesprächspartner gelten, wie in mündlichen Gesprächen (vgl. BEIBWENGER 2016: 286) – er spricht sogar von einer „Suspendierung“ des Rederechtes (vgl. BEIBWENGER 2003: 206). In einem öffentlichen Plauderchat dürfte das zutreffend sein, da sich dort jeder Sender nach Belieben in die laufende Kommunikation einbringen kann, ohne die Legitimation der übrigen Kommunikationsteilnehmer zu benötigen. Für weite Teile des Rollenspiel-Chats sind allerdings nicht die Regeln des Standard-Chats, sondern die des mündlichen Gesprächs gültig, weil dieses schauspielartig simuliert wird. Ich werde daher den Begriff des Rederechtes zumindest im Rollenspielkontext beibehalten.

⁴¹⁶ Insbesondere in Rollenspielsitzung WoWRPV-A lassen sich gelegentlich Situationen finden, in denen die Zuteilung des Rederechtes nicht immer eindeutig ist. Hier kann RP-S1 bei Formulierung von Beiträgen beobachtet werden, die durch das unerwartete Absenden eines Beitrags der Mitspieler abgebrochen oder neuformuliert werden muss.

Tatsächlich wird der größte Teil aller Beiträge (sowohl in Sitzung B, als auch in den übrigen Aufnahmen aus WOWRPV) mit jeweils dem Modus eingeleitet, der für den ersten Beitragsteil passend ist. So ist die von RP-S2 eingeworfene beschreibende Ergänzung „*wirkt unsicher in ihrem Auftreten*“ (T: 00:01:54) (genau wie der Beitrag von RP-S1) ein /me-Ausdruck, während RP-S2 den nächsten Beitrag (T: 00:03:57) mit einem *Sagen*-Ausdruck einleitet, und im Verlauf des Beitrags zu narrativen Anteilen mit Außenperspektive auf den zentralen Charakter wechselt:

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	00:03:57	Chat	RP-A2 says:	Ähm... eh... das Magierviertel? <fragt sie zögerlich.> Ich bin mir nicht sicher... ich ... weiß es nicht... <Sie stoppt einen Augenblick.> Gibt es nur dort den Rasen...?
		Grafik		Der Sagen-Channel löst eine Avataranimation aus.

Transkript 8.2.1.4: Kombination von wörtlicher Rede und narrativen Ausdrücken in der dritten Person (Quelle: WOWRPV-B)

Die wörtliche Rede wird in narrative Rahmenausdrücke in der dritten Person eingebettet, die in anderen spielinternen Handlungskontexten typischerweise entweder in Asterisken gefasst würden (z.B. „**fragt zögerlich**“ oder „**zögerlichfrag**“, vgl. Kapitel 7.3.1.2.3.4), oder Teil eines separaten /me-Ausdrucks wären (z.B. „*/me stoppt einen Augenblick*“).

Um die unterschiedlichen Beitragselemente visuell zu trennen, setzt RP-S2 allerdings ein AddOn ein, welches den in World of Warcraft eigentlich nicht angebotenen Modus der Umfärbung des Textes *innerhalb* eines Beitrags ermöglicht. Dadurch wird eine visuelle Trennung zwischen wörtlicher Rede (weiß) und anderen Beitragsteilen (braun) geschaffen, was eine salientere Alternative zu der Darstellung mit Anführungsstrichen ergibt (vgl. Transkript 8.2.1.4 und Abbildung 8.2.1.5). Diese Trennung wird außerdem durch den Einsatz einfacher spitzer Klammern unterstützt – eine Darstellungsweise, für die es vermutlich auch einige Alternativen gibt.

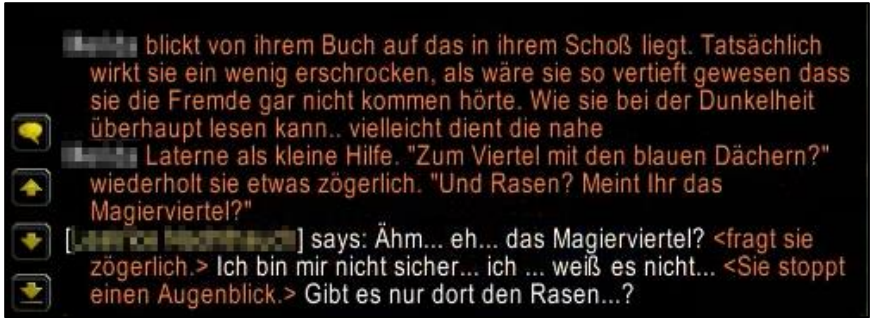


Abbildung 8.2.1.5: Mehrfarbigkeit eines Beitrags zur Abgrenzung von wörtlicher Rede und sonstigen Beitragsteilen (Quelle: WOWRPV-B)

Zum Zeitpunkt T: 00:04:04 beginnt RP-S1 mit der Formulierung einer Antwort (vgl. Transkript 8.2.5). Der Prozess der Formulierung beinhaltet besonders umfangreiche Korrekturen. Im Gegensatz zu den routinehaften Beiträgen im Handelskontext wird hier (wie auch schon in Transkript 8.2.1.3) nicht die (ohnehin schon weitgehend fehlerfreie) Orthographie, sondern vor allem der *Inhalt* überarbeitet – es geht offenbar gerade nicht darum, vielfach eingübte Standardbeiträge zu formulieren, sondern auf jeden Beitrag mit besonderer Sorgfalt und individuellen, nachvollziehbaren Verhaltensweisen und Formulierungen zu reagieren.

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	00:05:48	Chat	RP-A1	(klappt das) legt das gefaltete Stück Pergament zwischen die Seiten, und klappt das Buch zu. (Es ist) "Nun, Rasen gibt es auch im Park hinter dem Zwergenviertel, aber(—).. dort gibt es keine (gebäude —m) Häuser mit blauen Dächern, glaube ich." Das Mädchen streicht sich eine Strähne aus
2	00:05:48	Chat	RP-A1	dem Gesicht (und). ("Gibt es denn etwas — Besonderes — das (ihr) Ihr sucht?(—) Das Ma giervi) "A(ußer)lle Straßen der Stadt sind normal gepflastert, nur das Magierviertel hat (Ra sen) Gras (—) wege."

3	00:05:55	Grafik		RP-S1 öffnet (nur für sich sichtbar) ein Informationsfenster eines von RP-S2 genutzten Rollenspiel-AddOns, über das er weitere Informationen über RP-A2 sammeln kann (vgl. Abbildung 8.2.6)
---	----------	--------	--	---

Transkript 8.2.1.5: *Textkorrekturen während des Schreibprozesses (Quelle: WOWRPV-B, durchgestrichene Textstellen kennzeichnen Löschungen, die im finalen Text nicht zu sehen sind)*

Es ist ein kreativer Schreibprozess zu erkennen, in dem die Formulierungen während des Produktionsprozesses auf Angemessenheit abgewägt werden. Das betrifft nicht nur die an mehreren Stellen korrigierten Satzeinleitungen („*me klappt das...*“, „*Es ist...*“, „*Außer...*“), sondern auch die Auswahl von Homöonymen („*Gebäude*“/„*Häuser*“, „*Rasen*“/„*Gras*“) und sogar komplette Sätze, deren Änderung den gesamten Gesprächsverlauf umlenken können („*Gibt es denn etwas Besonderes das Ihr sucht?*“).

Aufgrund des großen Beitragsumfanges und der umfassenden Korrekturen wird der Beitrag erst um T: 00:05:48 fertiggestellt – womit er eine Minute und 44 Sekunden für die Formulierung in Anspruch nimmt. In dieser Zeit bleibt RP-A2 unbewegt stehen und zeigt keine Anzeichen von Interaktion oder sonstigen Beschäftigungen – die erzählte Zeit steht also aktuell still. Das bedeutet aber nicht unbedingt, dass RP-S2 im Hintergrund notwendigerweise inaktiv ist, da nicht nur auf der vordergründigen (sichtbaren) Ebene kommuniziert wird. Eine hintergründige Aktivität zeigt bspw. auch RP-S1 nach der Fertigstellung seines Beitrags: Nun ist das Rederecht an RP-S2 abgegeben, womit für RP-S1 eine Schreibpause anbricht. Während dieser öffnet er (bei T:

00:05:55) ein neues Informationsfenster des Rollenspiel-AddOns, über welches er zusätzliche Hintergrundinformationen über RP-A2 sammeln kann (vgl. Abbildung 8.2.1.6).



Abbildung 8.2.1.6: Ausgabe von Hintergrundinformationen zu einem Rollenspielcharakter mithilfe eines Rollenspiel-AddOns (Quelle: WOWRAIDV-B)

Das AddOns liefert mehrere Reiter, von denen RP-S1 die ersten beiden aufruft: Zum einen die allgemeinen Informationen über RP-A2 (links im Bild), und zum anderen eine Charakterbeschreibung (rechts im Bild). Auf der ersten Seite können das fiktive Lebensalter, der Geburtsort, die Rasse und die Charakterklasse von RP-A2 überprüft werden, außerdem die Körpergröße, der Körperbau und die Augenfarbe. Obwohl einige dieser Informationen über das vom gespielten Charakter RP-A1 Beobachtbare hinausgehen, hilft diese Information RP-S1 bei einer genaueren Beurteilung von RP-A2. Die zweite Seite beinhaltet einen von RP-S2 verfassten Text im Stile einer Personenbeschreibung für den gespielten Charakter (vgl. Textausschnitt 8.2.1.1 unten).

Durch diese Beschreibung werden Details über den Charakter preisgegeben, die auf der grafischen Ebene aus technischen Gründen nicht sichtbar gemacht werden können (bspw. die individuelle Frisur – es steht im Spiel nur eine begrenzte Menge vorgegebener Frisuren zur Verfügung – sowie Größe und Figur – alle spielbaren menschlichen weiblichen Charaktere besitzen in World of Warcraft die gleiche Größe und identische Körpermaße). Diejenigen Aspekte allerdings, die im Spiel dargestellt werden können, stimmen mit der

Grafik überein – sind also modusübergreifend rekurrent: RP-A2 besitzt rot-braunes Haar und trägt einen geschwungenen Dolch sichtbar an der Hüfte (vgl. Abbildung 8.2.1.7).⁴¹⁷

Ihr lockiges Haar, jedenfalls einige Centimeterab
den Haarspitzen ist es lockig, wirkt rötlich-braun,
seltsame Haarfarbe.
Ihr Gesicht ziert eine helle dünne Narbe, wobei
diese kaum auffällt.
Ihre Augen sind tiefgrün, wie ein frisches Blatt.
Ihr Körper wirkt weiblich. Mehr kann man nicht
erkennen!
Ihr erblickt also eine normale Frau, ziemlich
langweilig.
Sie trägt einen geschwungenen Dolch, sieht alt aus.

Textausschnitt 8.2.1.1: *Detailbeschreibung von RP-A2*



Abbildung 8.2.1.7: *Zur verbalen Charakterbeschreibung passende Avatargestaltung (Quelle: WoWRPV-B)*

Das Sammeln solcher spezifizierenden Informationen kommt einer „Beobachtung“ des Gegenübers während des Gespräches gleich. RP-S1 kann sich RP-

⁴¹⁷ Ob weitere Merkmale der Beschreibung mit dem Avatar übereinstimmen (bspw. die grünen Augen) lässt sich anhand des Videomaterials nicht überprüfen.

A2 also auf multimodaler (hier: textueller und visueller) Ebene „genauer ansehen“, um sich ein umfassendes Bild vom Charakter (und ggf. auch den Rollenspielfertigkeiten von RP-S2) zu machen. Diese Kommunikationsanteile müssen bereits vor der eigentlichen Rollenspielsitzung vorbereitet werden, um währenddessen jederzeit abrufbar zu sein.

Das bedeutet: Das Gesamtbild, das RP-S2 für seinen Charakter liefert, setzt sich aus mehreren multimodalen Ebenen zusammen (Chatgespräch, visuelle Information, Rollenspiel-Tooltip, Rollenspielinformationsfenster) und kann nur vollständig erfasst werden, wenn der Empfänger nicht nur positiv und konstruktiv auf das aktive Rollenspielangebot reagiert, sondern *zusätzlich* zu den individuell erhaltenen Nachrichten *eigenständig* Informationen über den anderen Charakter sammelt. Verzichtet der Empfänger auf die Rezeption von Teilen des Informationsangebotes, „betrachtet“ er sein virtuelles Gegenüber damit gewissermaßen weniger genau.

Im Rollenspiel müssen alle diese Information als *intentional kommunikativ*, und damit als Kommunikationsmodi, gewertet werden. Die Sprache alleine kann nicht nur nicht die den gleichen Informationstypen ausdrücken, sondern wäre auch nicht imstande, die gleiche qualitative Komposition aus aktiv und passiv dargebotenen Informationen herzustellen und würde damit eine andere (und merklich reduzierte) Grundlage für das gemeinsame (Schau-)spiel bieten.

Im obigen Beispiel wurde gezeigt, dass die sprachliche und die visuelle Information im Idealfall in einem Verhältnis der intermodalen Rekurrenz stehen sollten (s.o.). Das betrifft allerdings nicht nur das Aussehen der Charaktere (s.o.), sondern auch die sichtbaren Handlungen, wie auch der folgende Ausschnitt zeigt (vgl. Transkript 8.2.1.6 unten).

Die um T: 00:07:34 und T: 00:08:50 erstellten Texte beinhalten nicht nur wörtliche Rede, sondern auch narrative Beschreibungen in der dritten Person („*Sie kratzt sich unwissend an ihrer Stirn*“, „*wiegt sacht den Kopf hin und her*“, „*Kurz schweigt sie, und rutscht vom Brunnenrand*“). Während bestimmte Bewegungen wie das Kratzen an der Stirn und das Wiegen des Kopfes nicht mit dem Avatar nachgespielt werden kann, weil dafür kein entsprechendes Emote existiert, ist das Verlassen des Brunnenrandes visualisierbar. Vier Sekunden nach Absenden des Beitrags von RP-S1 (T: 00:08:54, Zeilen 2 und 3) verlässt RP-A1 tatsächlich die Position (vgl. Abbildung 8.2.8) und stellt sich neben dem Brunnen vor RP-A2 auf. Nicht visualisierbar ist allerdings die *Art* dieser Bewegung (*rutschend*). Für die Beschreibung der Szene ist diese aber von Bedeutung: Ob der Charakter vom Brunnenrand rutscht, springt oder klettert ist Teil der Charakterdarstellung und der vermittelten Stimmung, weswegen die verbale Spezifizierung des visuell Sichtbaren zwar nicht notwendig, aber für die Erzählung hilfreich ist.

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	00:07:34	Chat	RP-A2 says:	Einen Park gibt es hier auch...? <Sie kratzt sich unwissend an ihrer Stirn.>
2	00:08:50	Chat	RP-A1	wiegt sacht den Kopf hin und her. "Es ist eine große Wiese mit einem See und einem Feld, der zu einer Scheune und einem Haus gehört. Also.. ich würde es schon irgendwie als Park bezeichnen." Kurz schweigt sie, und rutscht vom Brunnenrand. "Sucht Ihr
3	00:08:50	Chat	RP-A1	denn etwas Bestimmtes, Miss?"
4	00:08:54	Grafik		RP-A1 verlässt dem Brunnenrand und stellt sich vor RP-A2 auf (vgl. Abbildung 8.2.8)

Transkript 8.2.1.6: Avatarbewegungen im Rollenspiel (Quelle: WoWRPV-B)

Es zeigt sich in diesem Ausschnitt, wie eng visuelle und verbale Information im Rollenspiel zusammenwirken, und wie sie sich intermodal transkribieren, ergänzen und hinsichtlich ihrer Nachteile kompensieren können. Ein gehaltvolles Rollenspiel lässt sich also am ehesten durch die Kombination der Modi sowohl visueller, als auch textueller Kommunikationsformen herstellen.



Abbildung 8.2.1.8: Avatarbewegung in Übereinstimmung mit dem erzählten Text (Quelle: WoWRPV-B)

8.2.1.1 Einmischungen in das laufende Rollenspiel als Wechsel des Handlungskontextes: zwischen Kooperation und Intervention

Ob im *offenen RP* (s.o.) oder in einer Gruppe aus einander bekannten Spielern: Das Rollenspiel wie es oben beschrieben wurde steht grundsätzlich der spielinternen Öffentlichkeit zur Rezeption zur Verfügung und kann daher sowohl

von anderen Rollenspielern, als auch von Nichtrollenspielern mitverfolgt werden. Das ist ein erwünschter Effekt, durch den die gespielte Welt mit Leben erfüllt werden soll, und durch den selbige hochgradig interaktiv wird. Entsprechend sind auch Einmischungen durch Dritte in eine laufende Rollenspielsitzung jederzeit möglich, was eine Änderung des Handlungskontextes zur Folge hat: Die Spieler müssen innerhalb ihrer Kommunikationsrichtlinien einen neuen Einfluss als für das Rollenspiel „angemessen“ oder „unangemessen“ einstufen und entsprechend darauf reagieren. Das wird nicht nur anhand inhaltlicher Kriterien beurteilt, sondern auch anhand der multimodalen Beschaffenheit der Beiträge hinzukommender Kommunikationsteilnehmer. Im folgenden Abschnitt werden sowohl willkommene Einmischungen in das laufende Rollenspiel vorgestellt, die eine Integration neuer Mitspieler in die aktuelle Sitzung zur Folge haben, als auch störende Einflüsse, die von der bestehenden Spielergruppe abgelehnt werden.

8.2.1.1.1 „Sprich, Freund, und tritt ein“: Die Integration eines Rollenspielers in eine laufende Sitzung

Zum Zeitpunkt T: 00:10:20 der oben vorgestellten Sitzung B taucht ein weiterer Avatar (RP-A3, weiblich, menschenähnlicher ‚Draenei‘) am oberen Rand des Sichtfeldes auf, der sich in Sichtweite von RP-A1 und RP-A2 positioniert (vgl. Abbildung 8.2.1.1.1.1). Während das Gespräch zwischen RP-A1 und RP-A2 weiterläuft, bleibt RP-A3 zunächst an der Konversation unbeteiligt. Bei T: 00:11:23 kommt es schließlich zu einem Versuch der indirekten Kontaktaufnahme:

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	00:10:20	Chat	RP-A3	blickt aus wachsamem Augen auf die beiden Frauen herab.
		Grafik		RP-A3 erscheint am oberen rechten Bildschirmrand und richtet den Blick auf RP-A1 und RP-A2 (Abbildung 8.2.1.1.1.1).

Transkript 8.2.1.1.1.1: Kontaktaufnahme durch RP-A3 während einer laufenden Rollenspielsitzung (Quelle: WoWRPV-B)

Es handelt sich um einen /me-Ausdruck, der nicht zur direkten Reaktion auffordert, sondern lediglich die Anwesenheit von RP-A3 signalisiert und damit den Handlungskontext von RP-A1 und RP-A2 ändert. Was in einer echten face-to-face-Situation entweder unbemerkt bliebe, oder womöglich sogar als Unhöflichkeit interpretiert werden könnte, ist hier ein auf der gespielten Ebene

ausgedrückter Hinweis, dass RP-S3 sich mit RP-A3 am Rollenspiel beteiligen möchte.

Die durch RP-A3 gewählte Form der rollenspielinternen Kontaktaufnahme ist darauf ausgelegt, den Erzählverlauf nicht nur nicht zu stören, sondern sogar zu unterstützen: RP-S3 benutzt ausschließlich für das Rollenspiel kontextuell-konventionelle Kommunikationsmodi. Er tritt nicht als Spieler, sondern als Avatar auf und ergänzt damit die erzählte Situation, was für die übrigen Spieler ein wichtiges Argument für die Einbeziehung des neuen Spielers in die laufende Rollenspielsitzung sein kann.

Keiner der beiden anderen Akteure reagiert spontan darauf. RP-S1 stellt seinen aktuell begonnenen, ausschließlich an RP-A2 gerichteten Beitrag unbeirrt fertig (T: 00:13:09) und überprüft anschließend (T: 00:13:11) RP-A3 auf ihr Rollenspiel-Tooltip (vgl. Transkript 8.2.1.1.1.2, Zeile 3 und Abbildung 8.2.1.1.1). Dadurch kann RP-S1 besser beurteilen, wie gut sich RP-S3 auf das Rollenspiel vorbereitet hat und welche Rolle RP-A3 im aktuellen Spielkontext einnehmen könnte.

Erst zu T: 00:13:32 beginnt RP-A1 mit der Formulierung einer Reaktion, die um T: 00:13:44 – also zwei Minuten und 21 Sekunden nach der ersten Kontaktaufnahme – abgesendet wird (vgl. Transkript 8.2.1.1.1.2, Zeilen 4 und 5).

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	00:13:09	Chat	RP-A1	blinzelt etwas irritiert, und schrägt wieder den Kopf zur Seite. "Mit jemandem reden? Ihr sucht im Magierviertel jemanden mit dem Ihr reden könnt?" fragt sie noch einmal nach. "Worum geht es denn? Sucht Ihr vielleicht einen Magier? Oder einen
		Grafik		RP-A3 erscheint am oberen rechten Bildschirmrand und richtet den Blick auf RP-A1 und RP-A2 (Abbildung 8.2.1.1.1.1).
2	00:13:09	Chat	RP-A1	Schneider?" Da scheint jemand etwas missverstanden zu haben. "Ich fürchte um diese Zeit wird dort leider niemand mehr sein." seufzt sie.
3	00:13:11	Grafik		RP-S1 überprüft (nur für sich selbst sichtbar) das Rollenspiel-Tooltip von RP-A3 (vgl. Abbildung 8.2.1.1.1.1)
4	00:13:44	Chat	RP-A1	scheint die Draenei bisher noch nicht bemerkt zu haben, ihre grünen Augen ruhen auf dem Gegenüber.

5	00:14:15	Chat	RP-A3	unternimmt auch nichts, um irgendwie auf sich aufmerksam zu machen, sie beobachtet nur ruhig.
---	----------	------	-------	---

Transkript 8.2.1.1.1.2: *RP-A3 bleibt vorläufig ein passiver Beobachter des Rollenspiels von RP-A1 und RP-A2 (Quelle: WoWRPV-B)*



Abbildung 8.2.1.1.1.1: *RP-A3 erscheint als passiver Beobachter in der Szenerie und wird von RP-A1 auf sein/ihr Rollenspiel-Tooltip überprüft. (Quelle: WoWRPV-B)*

Bis zum Erhalt der Nachricht aus Zeile 4 („scheint die Draenei [gemeint ist RP-A3] bisher noch nicht bemerkt zu haben“) kann RP-S3 nicht wissen, ob der Versuch des Anschlusses an die Rollenspielgruppe geglückt ist, oder nicht. Mit dieser Rückmeldung in Form des Kommentars eines auktorialen Erzählers zeigt RP-S1, dass er den Beobachter RP-A3 in das Spiel einschließt, allerdings nicht für dessen Integration in das laufende Gespräch aktiv wird. 31 Sekunden später befürwortet RP-S3 dieses Vorgehen, indem er RP-A3 erneut als passiven Beobachter beschreibt („unternimmt auch nichts, um irgendwie auf sich aufmerksam zu machen, sie beobachtet nur ruhig.“, Zeile 5).

Auffällig ist dabei die Tatsache, dass es sich hierbei im Kern um einen Austausch zwischen den *Spielern* RP-S1 und RP-S3 handelt, für den aber die Erzählerperspektive nicht aufgegeben wird. Der jeweils erste Satzteil beinhaltet eine Information für die realweltlichen Kommunikationspartner, welche für die gespielten Charaktere keine neuen Informationen liefern. Im jeweils zweiten Satzteil wird das aktuelle Verhalten der Avatare beschrieben, um so zurück zum eigentlichen Spiel zu führen. Das bedeutet *nicht*, dass das gemeinsame Rollenspiel missglückt ist oder abgelehnt wird, sondern viel eher, dass das Zusammenspiel bereits stattfindet – und zwar *in character*, d.h. der Idee und Situation der jeweiligen Charakterrolle entsprechend. Um RP-A3 aktiv in das Gespräch einzubinden, müsste sich diese entweder selbst und direkt einbringen, oder einer der beiden anderen Avatare müsste sie in ihrer Beobachterposition bemerken – wofür ihre Spieler eine entsprechende Begründung benötigen.

Im folgenden Spielverlauf, in dem sich das Gespräch zwischen RP-A1 und RP-A2 fortentwickelt (worauf hier nicht näher eingegangen werden soll), bleibt RP-A3 weiterhin inaktiv. Zu T: 00:20:18, also fast sieben Minuten nach dem letzten Kontakt, nutzt RP-S1 eine Schreibpause zur Überprüfung der detaillierteren Charakterinformationen von RP-A3 (Abbildung 8.1.1.1.2.).



Die Draenei besitzt eine recht dunkle Haut und lange, geschwungene Hörner, die nach hinten über ihren Kopf hinausragen.

Das Haar ist akkurat gekämmt, die schwarz bemalten Lippen und der dunkle Schleier um ihre Augen lassen darauf schließen, dass sie viel Wert auf ihr Äußeres legt.

Ihr Akzent ist inzwischen kaum noch zu erkennen, einem geschulten Ohr wird er dennoch nicht entgehen.

Abbildung 8.2.1.1.1.2: Durch RP-S1 aufgerufene Charakterinformationen zu RP-A3 in Originalform (links, Quelle: WWRPV-B) und als transkribierte Textform (rechts)

Obwohl es sich um einen wohlformulierten und relativ informativen Text handelt, findet RP-S1 entweder nicht genügend Hinweise darin, um eine Begründung für die Integration von RP-A3 in das aktive Rollenspiel ableiten zu können, oder er entscheidet sich auf Basis dieser Informationen vorläufig gezielt

gegen die Integration von RP-A3. Er überprüft auch die übrigen Reiter des Rollenspiel-AddOns, bleibt aber gegenüber RP-A3 weiterhin inaktiv und konzentriert sich auf die Unterhaltung mit RP-A2. Erst um T: 00:32:27, also etwa 18 Minuten nach dem letzten auf der Oberfläche sichtbaren Kontakt zwischen den beiden aktiven Spielern und RP-S3, nutzt RP-S2 die Möglichkeit, RP-A3 in die aktive Handlung einzubringen (vgl. Transkript 8.2.1.1.1.3, Zeile 5). Als Vorwand wird das aktuelle Gesprächsthema genutzt: Es wird die hohe Kriminalitätsrate der aktuell bespielten Szenerie angesprochen (dem Hafen einer Großstadt bei Nacht). In diesem Kontext sieht sich RP-A2 ängstlich um und erblickt „zufällig“ ihrem Beobachter RP-A3 (vgl. Transkript 8.2.1.1.1.3 unten).

Das Beispiel zeigt deutlich, welche Umstände freiwillig in Kauf genommen werden, um ein Schauspiel *in character* und innerhalb der szenischen Logik des Spiels zu bewahren. Eine fast zwanzigminütige Kommunikationspause bei gleichzeitiger passiver Anwesenheit ist in den übrigen Kommunikationskontexten des MMORPGs kaum denkbar. In diesem Falle aber wird zugunsten des Rollenspiels eine Gelegenheit abgewartet (oder im Hintergrund vorbereitet), um ein nachvollziehbares Zusammentreffen der gespielten Charaktere zu ermöglichen. Natürlich wären in diesem Gesprächskontext auch andere und womöglich schnellere Einbindungsmöglichkeiten produzierbar gewesen, aber die alleinige Bereitschaft, derartige Kommunikationspausen willentlich in Kauf zu nehmen, zeigt deutlich die völlig andersartige Kommunikationsintention, als bspw. im Handels- oder im Raidkontext (vgl. KAPITEL 8.1 und 8.3).

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	00:28:26	Chat	RP-A1	schüttelt den Kopf. "Das nicht." sagt sie, einen Blick über die Schulter werfend. "Aber dort unten soll sich zur Nachtzeit allerlei komisches Volk herumtreiben. Diebe, Dirnen, sogar Mörder."
2	00:28:46	Chat	RP-A2 says:	Mörder...? <Sie weicht einen Schritt zurück.> Und dann sitzt ihr hier oben?!
3	00:30:30	Chat	RP-A1	nickt sacht, doch wirkt sie nicht minder erschrocken ob dieser Reaktion. "Hier oben patrouillieren regelmäßig Wachen, Miss. Und an jeder Ecke steht jemand der aufpasst. Am Hafen soll es eine Menge guter Verstecke geben, darum bleiben diese Leute wohl

4	00:30:30	Chat	RP-A1	dort unten. Aber bitte nehmt das was ich gerade sagte nicht für die volle Wahrheit, ich sage lediglich was man sich erzählt." meint sie zögerlich.
5	00:32:27	Chat	RP-A2 says:	Oh... oh. <Sie nickt zögerlich.> G-gut. <Sie schaut sich dann vorsichtshalber doch nochmal um, und erblickt dabei hinter Ihr oben auf der Mauer eine Gestalt.> Ieeeks! <kreischt sie leise.>
6	00:32:29	Grafik		RP-A2 dreht sich In Blickrichtung zu RP-A3.
7	00:32:41	Chat	RP-A3	smiles.

Transkript 8.2.1.1.1.3: *RP-A3 wird im Verlauf der gespielten Geschichte aktiv in das Rollenspiel eingebunden (Quelle: WoWRPV-B)*

Was allerdings außerhalb des Empfängerfeldes von RP-S1 geschehen ist, bleibt für diese Analyse unklar. Es ist denkbar, dass sich RP-S2 und RP-S3 im Vorfeld oder während der Sitzung bspw. per nicht sichtbarem Flüsterchannel abgesprochen haben, um das Aufeinandertreffen und die Integration von RP-A3 in das Gespräch vorzubereiten. Das scheint insbesondere wahrscheinlich, weil sich die beiden Spieler (und auch die gespielten Figuren) zu kennen scheinen, wie sich aber erst im späteren Spielverlauf herausstellt. RP-S1 sieht allerdings nur diejenigen Beiträge, die ihm gezielt zur Verfügung gestellt werden, weswegen dieser Aspekt für ihn nicht evaluierbar ist.

In Transkript 8.2.1.1.1.3 zeigen sich aus modaler Sicht allerdings auch einige weitere Besonderheiten. Zum einen zeigt RP-A2 einen der selteneren Fälle, in dem visuelles Schauspiel stattfindet, das aber nicht textuell erwähnt wird: Direkt nach dem Senden des Beitrages, in dem sich RP-A2 vor der plötzlich bemerkten RP-A3 erschreckt, weicht sie zurück und richtet sich neu auf RP-A3 aus (Abbildung 8.2.1.1.1 3.). Erst wenige Minuten zuvor (Zeile 2) wurde eine ähnliche Aktion textuell beschrieben, aber nicht visuell ausgeführt wurde. Der Unterschied der modalen Funktion kann nur interpretiert werden: In der ersten Situation handelte es sich um einen narrativen Beitrag, in dem die erzählte Zeit wesentlich kürzer war, als die Erzählzeit. Das Zurückweichen ist hier als eine Begleitreaktion zu verstehen, die aber lediglich die ängstliche Grundstimmung von RP-A2 beschreiben soll und damit nicht zentral ausgespielt wird. In der zweiten Schrecksituation aber versucht RP-S2, eine vergleichsweise heftige, spontane Reaktion zu spielen, welche den weiteren Gesprächsverlauf bestimmt. Entsprechend wird das Zurückschrecken visuell ausgespielt und eröffnet damit den Kommunikationsraum auch visuell für RP-A3 (die in der Folge zu den anderen beiden Charakteren tritt und das Gespräch

fortführt). Eine Notwendigkeit zur sprachlichen Rekurrenz (d.h. der zusätzlichen Ausschreibung des Zurückschreckens) sieht RP-S2 dabei offenbar nicht.

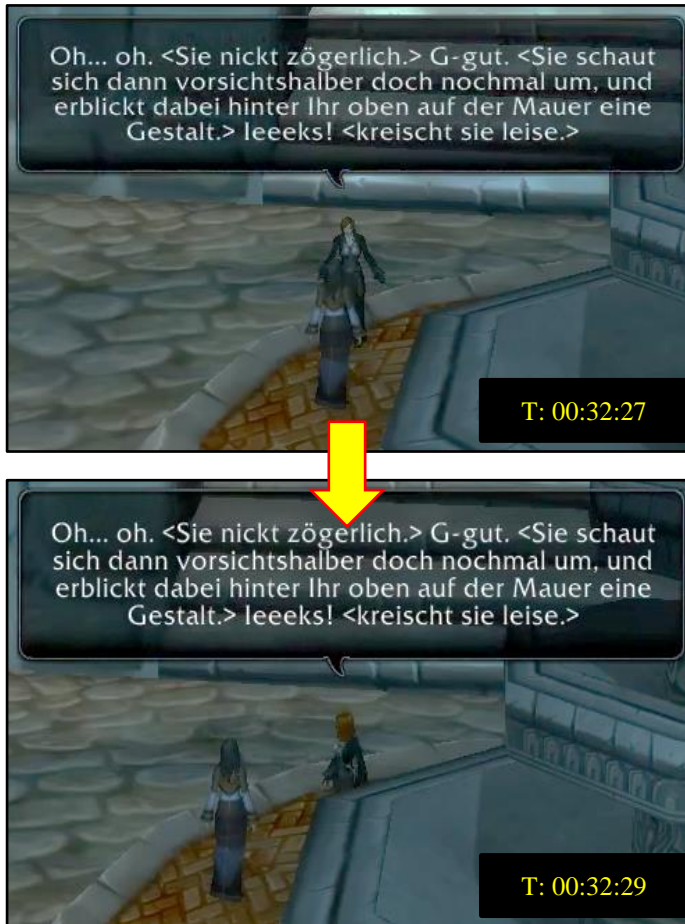


Abbildung 8.2.1.1.1.3: RP-A2 schreckt visuell sichtbar vor RP-A3 zurück. (Quelle: WoWRPV-B)

Auffällig ist dabei auch die Reaktion von RP-A3 in Zeile 7: Das erste Mal in dieser Rollenspielsitzung verwendet ein Spieler nicht einen /me-Ausdruck zur Darstellung von Mimik, sondern ein Emote. Erkennbar ist das an der englischen Sprachausgabe („RP-A3 smiles.“), die für die Situation nicht passend erscheint und weder RP-S2, noch RP-S3 bewusst sein dürfte. Emotes werden stets in der Installations- bzw. Systemsprache des Empfängersystems ausgegeben – das bedeutet, dass RP-S2 und RP-S3, sofern deren Systemsprache Deutsch ist, stattdessen den Ausgabetext „RP-A3 lächelt“. empfangen werden.

Bemerkenswerterweise bringt der Einsatz dieses Emotes keinerlei schauspielerischen Vorteil: Es gehört zu denjenigen Emotes, die weder einen akustischen, noch einen visuellen Ausdruck produzieren, sondern lediglich einen textuellen. Selbst aus ökonomischer Sicht werden nur geringfügige Vorteile geschaffen: Der Textbefehl für das Emote lautet „/smile“ oder „/lächeln“, ein entsprechender /me-Ausdruck („/me lächelt.“) wäre also (mit Leerzeichen und Satzzeichen) nur 4-6 Eingabeaktionen länger, was in Anbetracht der üblicherweise sehr aufwändigen Formulierungen im bisherigen Gespräch kaum nennenswert erscheint. Trotzdem ist anzunehmen, dass es sich entweder um ein okkasionell genutztes Ökonomiemittel handelt, oder um ein Resultat konventioneller Ausdrucksroutinen, für die auch im Rollenspiel (denn Emotes sind sprachlich immer korrekt und werden empfängersensitiv angepasst, vgl. KAPITEL 7.3.4.2) keine Notwendigkeit für Alternativen gesehen wird.

RP-S3 zeigt im folgenden Gesprächsverlauf außerdem eine Alternative zu den obigen Beiträgen, welche sowohl aus wörtlicher Rede, als auch aus narrativen Elementen in der dritten Person bestehen: Durch die vergleichsweise schnell aufeinanderfolgende Produktion zweier zusammengehörender Beiträge gelingt es ihm, jeweils einen Chatbeitrag für einen /me-Ausdruck und für die anschließende wörtliche Rede zu senden und dadurch einen besonderen Effekt zu erzielen:

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	00:41:14	Chat	RP-A3	nickt langsam.
2	00:41:16	Chat	RP-A3 says:	Ich verstehe.

Transkript 8.2.1.1.1.4: *Offenbar gezielte Trennung von /me-Ausdruck und wörtlicher Rede (Quelle: WoWRPV-B)*

Es handelt sich hierbei um einen Ausdrucksstil, der durch die Trennung in zwei Beiträge eine klare Abgrenzung zwischen Gestik und wörtlicher Rede vornimmt und damit der Abfolge der Ereignisse eine andere Gewichtung verleiht. Obwohl die gängige Alternative des integrierten Ausdrucks (z.B. „RP-A3 nickt langsam. ‚Ich verstehe‘, sagt sie.“) ebenfalls eine eindeutige Reihenfolge vorgibt, bei der zuerst das Nicken und dann das Sprechen begonnen wird, scheint die Trennung hier strikter zu sein: Durch Separierung der Teilbeiträge wird der Eindruck der Abgeschlossenheit gewonnen und durch die dazwischenliegende Formulierungszeit von etwa zwei Sekunden sogar der Eindruck einer Pause erweckt. Die wörtliche Rede wird also erst dann begonnen, wenn das Nicken bereits beendet ist, während bei der integrierten Formulierung auch ein Übergang zwischen den Aktionen oder sogar eine Gleichzeitigkeit interpretiert werden können. Obwohl das nur eine mögliche Auslegung dieses For-

mulierungsstils ist, zeigt das Beispiel deutlich, dass auch die Beitragseinteilung (d.h. hier: die Trennung oder Integration seiner Teile) als Kommunikationsmodus zu verstehen ist, der für Interpretationsunterschiede sorgen kann.

Nach einem Gespräch von etwa 24 Minuten (um T: 00:56:45) verabschiedet sich RP-A3 schließlich von den anderen beiden Spielern, und RP-S3 kündigt in einem narrativen Text an, dass RP-A3 den Schauplatz nun verlässt. Sofort nach Absenden des Beitrags folgt RP-A3 dieser Beschreibung, dreht sich herum und entfernt sich einige Schritte von den übrigen Avataren. Dann allerdings bleibt sie stehen und verharrt dort, bis sowohl RP-A1, als auch RP-A2 auf die Verabschiedung reagiert haben (vgl. Transkript 8.2.1.1.1.5 und Abbildung 8.2.1.1.1.4):

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	00:56:45	Chat	RP-A3 says:	<sie nickt erneut, schenkt den beiden Frauen abwechselnd ein kurzes Lächeln> Versucht, nicht verloren zu gehen. <sie wendet sich dann ab und geht langsam in Richtung des Magierviertels davon>
2	00:56:47	Grafik		RP-A3 wendet sich von RP-A1 und RP-A2 ab, entfernt sich wenige Schritte und bleibt kurz darauf wieder stehen (vgl. Abbildung 8.2.1.1.1.4).
3	00:58:47	Chat	RP-A1	nickt auf diese Anweisung hin noch leicht, als meine sie das wäre auch an sie gerichtet gewesen.
4	00:58:55	Chat	RP-A2 says:	Ich versuche's...
5	00:58:57	Grafik		RP-A3 verlässt den Schauplatz im langsamen Schrittempo.

Transkript 8.2.1.1.1.5: *Der Unterschied zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit im Rollenspiel (Quelle: WoWRPV-B)*



Abbildung 8.2.1.1.1.4: RP-A3 wartet trotz der bereits formulierten Verabschiedung die Fertigstellung der Reaktionen von RP-A1 und RP-A2 ab. (Quelle: WoWRPV-B)

Erst, nachdem beide Gesprächspartner ihre Verabschiedung formuliert haben (T: 00:58:55), verlässt RP-A3 die Szenerie. Dieser Ausschnitt zeigt noch einmal sehr deutlich die Diskrepanz zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit auf: Zwischen T 00:56:45 und T 00:58:55 vergehen zwei Minuten und zehn Sekunden realer Zeit. Die gespielte Zeit umfasst aber lediglich ein (ausgeschriebenes und kommentiertes) Nicken von RP-A1, eine viersilbige Antwort von RP-A2 und die knappe Bewegung von RP-A3 – was vermutlich alles mehr oder weniger zeitgleich stattfinden soll. Das Rederecht wird hier nicht nur durch die Logik und Konvention des verbalen Wechselspiels verteilt, sondern auch durch weniger konventionelle Modi wie die visuelle Pause, die gleichzeitig auch einen Stopp der erzählten Zeit signalisiert und damit Raum für eine angemessene Reaktion gibt. Es handelt sich damit um einen indirekten Appell zur Wahrnehmung des Rederechts.

8.2.1.1.2 Geschlossene Gesellschaft: Unerwünschte Einmischungen in laufende Rollenspielsitzungen

Nicht immer läuft das Aufeinandertreffen von Avataren während des Rollenspiels so reibungslos ab wie in den Beispielen aus KAPITEL 8.2.1.1.1. Da selbst auf Rollenspiel ausgerichtete Server für jeden Spieler frei zugänglich sind, mischen sich gelegentlich Spieler ohne Interesse am eigentlichen Rollenspiel in eine laufende Rollenspielsitzung ein. Zu einem späteren Zeitpunkt der Sitzung

B (T: 02:06:52) tritt beispielsweise ein bisher unbekannter Avatar (RP-A4, männlich, menschlich) auf, dessen Spieler (RP-S4) offensichtlich kein ernsthaftes Interesse am Rollenspiel hat. Dennoch drängt er sich offensiv in das Zentrum der Szene: RP-A4 begibt sich rennend auf den Schauplatz, bleibt vor RP-A1 und RP-A2 stehen, verharrt dort wenige Sekunden, grüßt sie mit dem Textbeitrag „Hallo :)“, und verlässt den Schauplatz springend, ohne eine Antwort abzuwarten (vgl. Transkript 8.2.1.1.2.1, Abbildung 8.2.1.1.2.1).

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:06:52	Grafik		RP-A4 nähert sich RP-A1 und RP-A2 rennend an (vgl. Abbildung 8.2.1.1.2.1-A).
2	02:07:15	Chat	RP-A4 says:	Hallo :)
3	02:07:20	Grafik		RP-A4 verlässt den Schauplatz springend (vgl. Abbildung 8.2.1.1.2.1-B).

Transkript 8.2.1.1.2.1: *Regelwidrige Einmischung in eine laufende Rollenspielsitzung* (Quelle: WoWRPV-B)



Abbildung 8.2.1.1.2.1: *Störung einer Rollenspielsitzung durch einen Nicht-Rollenspieler* (Quelle: WoWRPV-B)

Die Erscheinung und das Verhalten von RP-A4 stehen im krassen Kontrast zu dem Auftreten von RP-A1 und RP-A2. Es handelt sich im rollenspielerischen Kontext auf mehreren modalen Ebenen um einen Bruch kontextueller Konventionen, der nicht nur als Störung empfunden werden kann, sondern sogar als Provokation. Folgende modale Brüche spielen dabei eine Rolle⁴¹⁸:

- 1) Der sprachliche Stil: Wie oben angedeutet, ist der Sprachstil, obwohl das Vokabular vermutlich schwächer konventionalisiert ist, als das des

⁴¹⁸ Die Einschätzung beruht sowohl auf den o.g. Anleitungen zum gelungenen Rollenspiel, als auch auf den Gesprächen, die nach den Aufnahmen mit RP-S1 geführt wurden.

spielersprachlichen Registers beim Handel, an die Vorstellung von „altertümlichen“ Ausdrücken angelehnt. Ein umgangssprachliches *Hallo* ist daher ein stilistischer Konventionsbruch und wird nur in Ausnahmefällen toleriert. Üblicher sind getragene Formeln wie „*Zum Gruße*“, „*Ich grüße Euch*“, oder auf der Hintergrundgeschichte des Spiels beruhende Formeln wie „*das Licht mit Euch*“.

- 2) Der Einsatz von Emoticons: In den kompletten Daten von WoWRPV wurde während des an der Oberfläche sichtbaren Rollenspiels kein einziges Emoticon verwendet.⁴¹⁹ Obwohl hiermit die grafisch nur spärlich darstellbare Mimik auf anderer modaler Ebene wiedergegeben werden könnte, scheinen Emoticons nicht als angemessene Alternative empfunden zu werden: Sie besitzen offenbar eine unernste und/oder als unpassend empfundene Prägung, erhöhen die ikonische Abstraktionsebene im Vergleich zur Darstellungsebene der Avatare und bleiben außerdem gegenüber sprachlichen Beschreibungen sehr unspezifisch. Die genauere und auf Metaebene kommentierbare sprachlich kodierte Darstellung emotionaler Zustände wird dementsprechend der weniger eindeutigen ikonischen Darstellung durch Emoticons in der Regel vorgezogen.⁴²⁰
- 3) Die Fortbewegung: Im gewöhnlichen Spielkontext bewegen sich Avatare aus pragmatischen Gründen fast immer rennend fort, und das gelegentliche Springen der Spielfiguren ist meist eine anscheinend mehr oder weniger unbewusste Aktivität während der Fortbewegung, die durch das beiläufige Drücken der Leertaste ausgelöst wird – sie besitzt daher keinerlei kommunikative Funktion. In der *gespielten Szenerie des Rollenspiels* gelten solche Bewegungen allerdings als extrem auffällig und wären nur dann angemessen, wenn es der Verlauf der erzählten Geschichte fordert. Das beiläufige Rennen oder Springen gilt hier als ebenso untypisch, wie es das in einem realen Interaktionskontext wäre.

⁴¹⁹ Ausnahmen bilden Beispiele wie das aus Transkript 8.2.1.1.2.1, in dem der Sender RP-S4 kein Rollenspiel betreibt, sowie hintergründige Metagespräche, die ebenfalls nicht zum eigentlichen Rollenspiel zählen.

⁴²⁰ Hierzu sei erwähnt, dass die dem Rollenspiel zugrundeliegenden Konventionen für unterschiedliche Spieler offenbar auch verschieden schwer wiegen können. Die Auswertung der Online-Umfrage (WoW-OU) zeigt, dass von den befragten Rollenspielern (N=155) immerhin etwa ein Drittel (52 Probanden, 33,55%) Emoticons als unangemessen für das Rollenspiel ansieht. Ein weiteres Drittel (46 Probanden, 29,68%) hält sie zumindest für unwichtig für das Rollenspiel, während nur 14 Befragte (9,03%) sie als essenziell für gelungenes Rollenspiel ansehen (vgl. ANHANG 2, Frage 46). Eine solche Verteilung zeigt zwar, dass Emoticons in der Tendenz kein zentrales Element des Rollenspiels sind, aber sie deutet auch darauf hin, dass es unterschiedliche Typen von Rollenspielern geben könnte, die auch auf eine unterschiedliche Bandbreite modaler Mittel zugreifen. In den übrigen Daten (WoWRPV, WoWLOGK) spiegelt sich das allerdings nicht wider.

Für das Schauspiel ist demnach jede Bewegung der Avatare Teil der Kommunikation, was heißt, dass alle Bewegungen der Avatare als *Kommunikationsmodus* gewertet werden.

- 4) Ausrüstung / Bewaffnung: Obwohl hierfür keine klaren Vorgaben definiert sind, ist es im Rollenspiel meist nicht gern gesehen (weil nicht der Konvention entsprechend), wenn sich Charaktere im alltäglichen Geschehen in voller Rüstungsmontur und mit gezückter Waffe zu präsentieren.⁴²¹ Auch das ist im gewöhnlichen Spiel selbstverständlich – es ist sogar gängig, dass nicht-Rollenspielfiguren mit besonders eindrucksvoller Rüstung und ungewöhnlich schwerer Bewaffnung auszustatten, um eine möglichst imposante Erscheinung zu produzieren, denn im gewöhnlichen Spiel gilt die getragene Ausrüstung oft als eine Art Trophäe für bewältigte spielerische Herausforderungen und bildet damit ein Prestigeobjekt. Im Rollenspiel allerdings wird eine bescheidenere Selbstdarstellung zugunsten eines gemäßigten und ästhetischen Zusammenspiels bevorzugt: Die meisten Rollenspielcharaktere stellen zwar Individuen dar, sie sind allerdings nur in den seltensten Fällen berühmte Helden – sondern eher gewöhnliche Bürger, Bauern oder Soldaten. Entsprechend sind die oft durch Maßlosigkeit geprägten sichtbaren Ausrüstungsobjekte der Avatare aus dem gewöhnlichen Spiel (vgl. Abbildung 8.2.1.1.2.2), welche am ehesten zum stereotypischen Bild großer Krieger passen, in den meisten Fällen ungeeignet für ein von Spielern als gelungen empfundenes Rollenspiel.

⁴²¹ Die Bedeutung der korrekten Einkleidung wird ebenfalls durch die Auswertung von WoW-OU deutlich: Von 155 befragten Rollenspielern gaben 136 Spieler (87,74%) an, dass die Anpassung der Kleidung an den Rollenspielkontext essenziell wichtig oder zumindest hilfreich sei (vgl. ANHANG 2, Frage 46).



Abbildung 8.2.1.1.2.2: Rollenspielavatare mit vergleichsweise unauffälliger Kleidung (links) und nicht-rollenspielspezifische Avatare mit besonders auffälliger sichtbarer Ausrüstung (rechts) im visuellen Kontrast⁴²²

Zwar erscheint der Gruß von RP-A4 an der Oberfläche nicht unhöflich, allerdings gelten die Regeln des Rollenspiels auf Rollenspielservern als gemeinhin verbreitet (wenn sie auch im Detail sicherlich mit unterschiedlicher Strenge verfolgt werden), und ein Bruch auf so vielen modalen Ebenen wird in fast jedem Falle als Störung wahrgenommen. Entsprechend muss davon ausgegangen werden, dass es sich bei der Störung entweder um ein der Unwissenheit geschuldetes Versehen handelt (d.h.: RP-S4 kennt entweder die Rollenspielkonventionen oder die Serverregelungen nicht, oder er erkennt nicht, dass RP-A1 und RP-A2 aktuell Rollenspiel betreiben), oder um eine gezielte Provokation mit ironischen Elementen.

Weder RP-S1, noch RP-S2 reagieren auf den Kontaktierungsversuch. Sie betreiben das Rollenspiel unter Ausschluss von RP-A4 weiter und weisen ihn somit ab. Hierfür wird keine weitere „out of character“-Absprache mit RP-S4

⁴²² Beide Avatare stammen von demselben Spieler (RP-S1). Der Avatar rechts wird nicht für das Rollenspiel verwendet, während der Avatar links auf selbiges spezialisiert ist.

durchgeführt, da offenbar davon ausgegangen wird, dass dieser die Konventionen der Rollenspiel-Kommunikation kennt.

Auch wenn sich ein fremder Spieler grundsätzlich rollenspielgerecht verhält, ist ein Kontaktierungsversuch nicht immer erwünscht und wird daher mitunter strikt abgelehnt – dann allerdings innerhalb des Rollenspiel-Regelsystems. In Sitzung A-1 aus WoWRPV befinden sich RP-A1-2 (ein männlicher, menschlicher Avatar, gespielt vom oben bereits vorgestellten RP-S1) und RP-A5 (ein weiblicher, menschlicher Avatar, gespielt von RP-S5 – einer Mitspielerin, die RP-S1 bereits aus früheren Rollenspielsitzungen bekannt ist) in einem längeren privaten Dialog. Die beiden Avatare befinden sich dabei in einem öffentlichen Kontext (in einem Stadtbezirk auf einer Brücke über einem Flusslauf). Um T: 00:36:54 werden sie von einem herannahenden Passanten (RP-A6) begrüßt⁴²³ – eine vergleichsweise direkte, wenn auch beiläufige Kontaktaufnahme also (vgl. Transkript 8.2.1.1.2.2, Abbildung 8.2.1.1.2.3):

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	00:36:54	Chat	RP-A6 says:	Guten Abend.
		Grafik		RP-A6 läuft in gemäßigter Geschwindigkeit an RP-A1-2 und RP-A5 vorbei (vgl. Abbildung 8.2.1.1.2.3).
2	00:37:14	Chat	RP-A5 says:	Ich denke wir sind uns da einig in welche Richtung wir gehen.*meint sie und lächelt kurz zu ihm.*
3	00:37:17	Chat	RP-A1-2	blickt kurz über die Schulter. Unbekannte Person.

Transkript 8.2.1.1.2.2: Zurückweisung eines unbekannten Rollenspielers (Quelle WoWRPV-A-1)

⁴²³ Zu beitragsbegleitenden Charakterbewegungen, wie sie hier von RP-A6 durchgeführt werden, siehe KAPITEL 8.2.1.2.



Abbildung 8.2.1.1.2.3: *Beiläufige Kontaktaufnahme durch einen fremden Avatar während einer privaten Rollenspielsitzung (Quelle WoWRPV-A-1)*

Der Beitrag ist vollständig mit dem laufenden Rollenspiel kompatibel: Es wird auf die richtige Wortwahl und einen angemessenen sprachlichen Stil ohne den Einsatz von Ökonomiemitteln oder Emoticons geachtet. RP-A6 trägt verhältnismäßig unauffällige Kleidung und bewegt sich in gemäßigtem Tempo fort. Die Kontaktaufnahme erfolgt in einer unaufdringlichen Form. Allerdings würde der Versuch Integration von RP-A6 in die Rollenspielsitzung den Verlauf des Gespräches zwischen RP-A1-2 und RP-A5 vermutlich stören und wird daher sofort abgelehnt. Im Unterschied zu RP-A4 (oben) wird RP-A6 als Gesprächspartner allerdings nicht vollständig ignoriert, da sie als Teil des öffentlichen Rollenspiels akzeptiert wird. Trotzdem wird er mit dem relativ unhöflich anmutenden Beitrag *„blickt kurz über die Schulter. Unbekannte Person.“* (Zeile 3) unmissverständlich abgewiesen, während RP-A5 gar nicht darauf reagiert (Zeile 2 bezieht sich nicht auf RP-A6, sondern auf einen früheren Beitrag von RP-A1-2). Dabei bleibt aber zu beachten, dass diese Abweisung auch Teil des Rollenspiels und damit Teil der Charakterdarstellung ist, und nicht notwendigerweise zur Profilbildung des menschlichen Senders hinter dem Avatar genutzt werden kann. In diesem Falle wird keine weitere Reaktion ausformuliert und RP-A6 läuft ohne weiteren Kommentar an RP-A1-2 und RP-A5 vorbei.

Die Beispiele zeigen, dass der Beitritt eines weiteren Avatars in eine laufende Rollenspielsitzung nur unter bestimmten Bedingungen funktionieren kann. Dafür gelten sowohl inhaltliche, als auch formale Kriterien. Sofern die

Beiträge der Neuankömmlinge sich nicht innerhalb der modalen Konventionen des Rollenspielkontextes bewegen, besteht offenbar kein Anlass, sie in das Rollenspiel zu integrieren, da nur der Einsatz rollenspieltypischer Kommunikationsmodi als Signal zur Teilnahmebereitschaft gewertet wird. Wenn das gemeinsame Rollenspiel allerdings aus anderen (inhaltlichen) Gründen abgelehnt wird, erfolgt keine Reaktion auf einer Metaebene (zwischen den Spielern), sondern zugunsten der Bewahrung der Immersion innerhalb der gespielten Welt.

8.2.1.2 **Charakterbewegungen: Zwischen Restriktion und Immersion**

In weiten Teilen von WoWRPV wird das Rollenspiel, abgesehen von den oben beschriebenen Formen visuellen Schauspiels, relativ statisch betrieben. D.h. dass sich die Avatare nur selten über weitere Strecken des virtuellen Spielfeldes fortbewegen. Das hat vermutlich pragmatische Gründe: Wie auch in anderen Handlungskontexten ist es nur begrenzt möglich, gleichzeitig eine Texteingabe vorzunehmen und den Avatar zu steuern, weil beide Aktionen über die Eingabetastatur realisiert werden müssen. Bestimmte Szenen verlangen den Avataren allerdings Bewegungen ab, und für dieses Problem müssen Lösungen gefunden werden. Mit Blick auf diesen Aspekt werde ich nun einige Beispiele besprechen, in denen Charakterbewegungen nicht nur als Kommunikationsmodus eingesetzt werden, sondern gleichzeitig die übrigen Modi des Rollenspiels möglichst wenig einschränken sollen.

Zum Zeitpunkt T: 02:22:08 der oben mehrfach thematisierten Sitzung B hat sich das Gespräch dahingehend entwickelt, dass RP-A1 RP-A2 den Weg zu einem anderen Schauplatz zeigen soll. Entsprechend fordert RP-A1 ihre Gesprächspartnerin auf, ihr zu folgen (vgl. Transkript 8.2.1.2.1, Zeile 2).

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:22:00	Grafik		RP-A1 und RP-A2 sitzen gemeinsam auf dem Rand eines großen Brunnens im Hafenbezirk der Stadt „Sturmwind“ (Abbildung 8.2.1.2.1)
2	02:22:08	Chat	RP-A1	lächelt und rutscht vom Stein. "Dann kommt. Wir halten uns nicht lange auf, ich zeige Euch nur die Stationen und begleite Euch durch das Magierviertel, das ist leider auch etwas verwirrend gebaut."
3	02:22:15	Grafik		RP-A1 steht auf, bewegt sich ein Stück vom Brunnen weg und dreht sich zu RP-A2 herum.

4	02:23:20	Chat	RP-A2	rutscht vom Stein und würde der Dame folgen. "Ich finde hier ist alles ziemlich verwirrend und wirr. Ich sehe gar kein System in dem Ganzen." meint sie klein und leise.
5	02:23:22	Grafik		RP-A2 verlässt den Rand des Brunnens und bleibt vor RP-A1 stehen.
6	02:24:20	Chat	RP-A1	vergewissert sich noch einmal dass sie ihre Tasche noch um den Körper trägt, und geht dann los. "Das werdet Ihr bald, keine Sorge." sagt die noch recht junge 'Dame'.
7	02:24:21	Grafik		RP-A1 bewegt sich vom Brunnen fort auf die Treppe zu, die in einen anderen Bereich der Stadt führt. (vgl. Abbildung 8.2.1.2.2)
8	02:24:24	Grafik		RP-A2 folgt RP-A1.

Transkript 8.2.1.2.1: *Initiierung eines Schauplatzwechsels durch RP-A1 (Quelle: WoWRPV-B)*



Abbildung 8.2.1.2.1: *RP-A1 und RP-A2 sitzen gemeinsam auf dem Rand eines Brunnens im Hafenbezirk der Stadt „Sturmwind“. (Quelle: WoWRPV, Sitzung B)*



Abbildung 8.2.1.2.2: RP-A1 bewegt sich vom Brunnen fort. (Quelle: WoWRPV, Sitzung B)

Um ihrer Aufforderung Nachdruck zu verleihen, verlässt RP-A1 nach dem Absenden des Beitrags den aktuellen Standort, bleibt aber sofort wieder stehen, um RP-S2 Zeit zur Produktion einer Antwort einzuräumen (Zeile 3). Diese erfolgt um T: 2:23:20 und thematisiert die Bereitschaft für den gemeinsamen Aufbruch in eine andere Szene. Eine Minute und zwei Sekunden später folgt durch RP-A1 (neben einigen inhaltlichen Ausschmückungen) der Signalsatz „[...] und geht dann los“. (Zeile 6), woraufhin auch der Aufbruch auf grafischer Ebene initiiert wird. Da im Rahmen der Erzählung nur RP-A1 den Weg in das neue Gebiet kennt, läuft sie voraus, während ihr RP-A2 mit einigen Schritten Abstand folgt (vgl. Abbildung. 8.2.1.2.3). Dabei halten beide Avatare Schrittgeschwindigkeit ein, obwohl spieltechnisch auch deutlich höhere und effizientere Bewegungsgeschwindigkeiten möglich wären. Die Laufgeschwindigkeit muss hier, wie in Kapitel 8.2.1.1.2 erläutert, als Teil der Szenerie berücksichtigt werden und ist damit ein Kommunikationsmodus: Nicht nur würden RP-A1 und RP-A2 einen Grund benötigen, um sich rennend fortzubewegen, sondern eine solche Fortbewegung würde auch von außenstehenden Charakteren als Index von besonderer Eile oder Panik gewertet werden, was

ggf. Handlungsimpulse auslösen könnte, welche nicht mit dem aktuellen Rollenspielziel vereinbar wären.



Abbildung 8.2.1.2.3: RP-A1 weist RP-A2 den Weg zu einem neuen Schauplatz, wobei RP-A2 mit einigem Abstand folgt. (Quelle: WoWRPV-B)

Ab T: 2:24:58 (38 Sekunden nach dem Aufbruch) wird ein Modus eingesetzt, der in allen aufgenommenen Korpora *ausschließlich* während der Rollenspielkommunikation auftaucht: RP-S2 sendet einen Beitrag *während der Laufbewegung* von RP-A2, ohne den Avatar für die Texteingabe anzuhalten (vgl. Transkript 8.2.1.2.2, Abbildung 8.2.1.2.4).

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:24:58	Chat	RP-A2 says:	Die Stadt besteht nur aus Stein und stinkt schrecklich an einigen Orten. <seufzt sie.>
		Grafik		RP-A1 läuft voraus und korrigiert mehrfach ihren Pfad geringfügig. RP-A2 folgt ihr in kurzem Abstand (vgl. Abbildung 8.2.1.2.4 und Abbildung 8.2.1.2.6).
2	02:25:39	Chat	RP-A1	nickt mit einem Seufzen. "Das kommt glaube ich vom Kanal. Das Wasser soll nicht ganz sauber sein weil manche Leute leere Flaschen und sowas hineinwerfen."
3	02:25:54	Chat	RP-A2 says:	Warum macht man denn so etwas?
4	02:26:47	Chat	RP-A1	zuckt mit den Schultern. "Sie sind vielleicht zu faul es rechtmäßig zu entsorgen. Eine leere Flasche ist einfacher weggeworfen als herumgetragen."
		Grafik		Die beiden Avatare betreten den zentralen Teil der Stadt „Sturmwind“ und bleiben gegen 02:27:20 vor einem offenen Gebäude stehen (vgl. Abbildung 8.2.1.2.5).
5	02:27:20	Chat	RP-A2 says:	Humpf, die Leute wissen gar nicht, wie schlecht das für die Natur und Qualität der Pflanzen ist.

Transkript 8.2.1.2.2: RP-S1 und RP-S2 produzieren Textbeiträge, während sie ihre Avatare über das Spielfeld steuern (Quelle: WoWRPV-B)

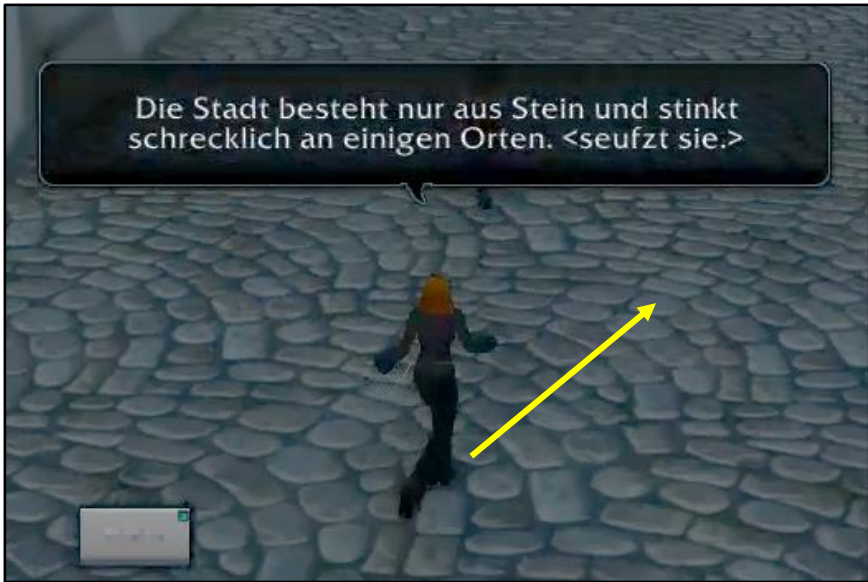


Abbildung 8.2.1.2.4: RP-S2 sendet einen Beitrag während des Laufens. (Quelle: WoWRPV-B)

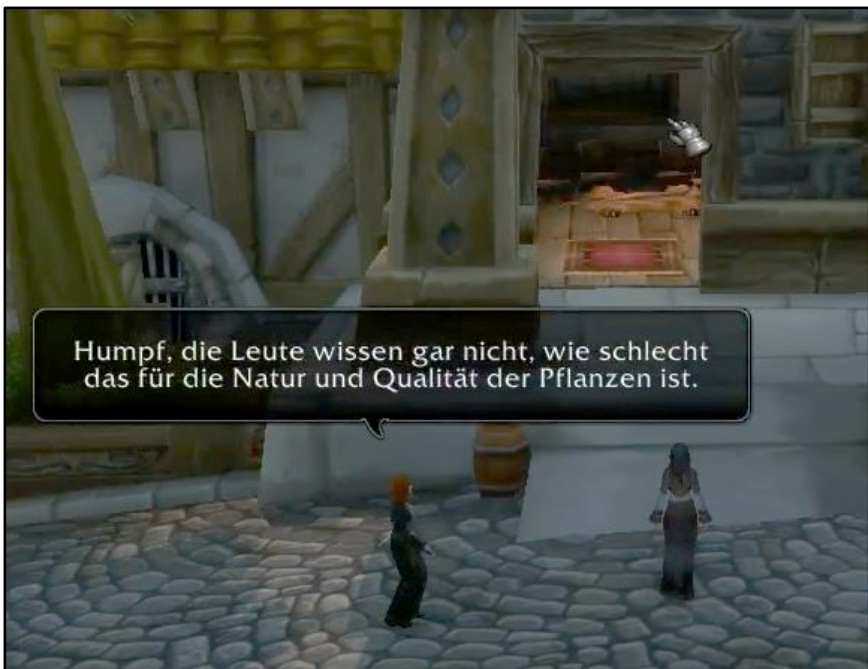


Abbildung 8.2.1.2.5: Der Zielpunkt der Avatare am Ende ihres bewegungsbegleitenden Gespräches. (Quelle: WoWRPV-B)

Der Ausschnitt ist auffällig, weil die Eingabetastatur i.d.R. sowohl zur Produktion von Textnachrichten, als auch zur Steuerung der Avatare benötigt wird (s.o.), womit sich die Aktionen eigentlich gegenseitig blockieren. Das ist einer der zentralen Gründe, aus denen in anderen Handlungstypen (vgl. KAPITEL 8.1 und 8.3) ein möglichst hoher Grad an textueller Eingabeökonomie angestrebt wird, oder die kommunizierten Inhalte sogar von der Textebene auf die visuelle oder auditive Ebene verlagert werden müssen.

Weil die Internettelefonie allerdings in weiten Bereichen des Rollenspiels als immersionsstörend gewertet wird (s.o.), berufen sich die Spieler auch in Situationen, in denen der Avatar gesteuert werden muss, auf die textbasierte Kommunikation. Die beiden Spieler utilisieren für ihr Gespräch eine Systemfunktion, die auch in vielen anderen MMORPGs standardmäßig zur Verfügung steht: Das *automatische Laufen*. Auf Tastendruck läuft der Avatar so lange geradeaus, bis die Aktion durch einen anderen Tastenbefehl wieder abgebrochen wird. Die Laufrichtung (*links/rechts*) kann nicht nur über die Tastatur geändert werden, sondern auch mithilfe der Maus. Auf diese Weise steht die Tastatur vollständig zur Texteingabe zur Verfügung. Solange der Spieler sich also nicht auf komplizierte Manöver mit dem Avatar konzentrieren muss, sondern nur einfache Wege abläuft, kann er während der Laufbewegung seines Avatars Textbeiträge schreiben.⁴²⁴ Die Spieler lassen ihre Avatare möglichst weite Strecken geradeaus laufen, um sich so möglichst viel Eingabezeit auf der Tastatur zu sichern. Gelegentlich justieren sie die Laufrichtung geringfügig nach, um zu verhindern, dass die Avatare gegen Hindernisse wie Häuser, Zäune oder andere Spielfiguren laufen – was dem Rollenspiel natürlich abträglich wäre (vgl. Abbildung 8.2.1.2.6).

⁴²⁴ Dass solche Eingaben nur während einfacher Bewegungsmuster möglich sind, ist vermutlich auch der Grund dafür, dass dieses Vorgehen niemals während der Raidkommunikation (vgl. KAPITEL 8.3) beobachtet wurde: Hier ist die dauerhafte und präzise Kontrolle über die Avatare unabdinglich für den Spielerfolg.

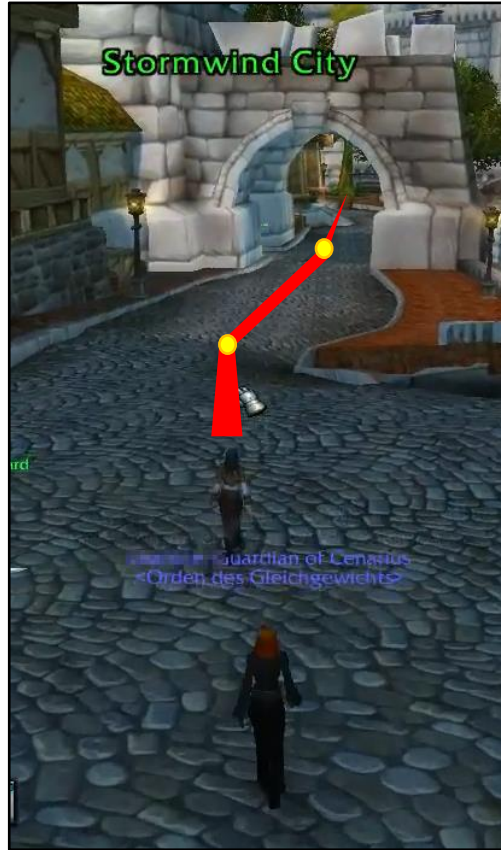


Abbildung 8.2.1.2.6: *RP-S1* sucht möglichst lange, gerade Laufwege für *RP-A1*, um so das Zeitfenster für seine Texteingabe zu vergrößern. (Quelle: WoWRPV-B)

In diesem Ausschnitt ist das synchrone Laufen und Schreiben in zweierlei Hinsicht als Kommunikationsmodus zu werten: Erstens ist im Rahmen der erzählten Geschichte ein Schauplatzwechsel notwendig. Wären die Spieler nicht in der Lage, während des Laufens zu schreiben, so müsste eine längere Stillephase in Kauf genommen werden. Vom Beginn des Laufens (T: 2:23:20) bis zum Erreichen des ersten Ziels (T: 2:27:20) vergehen genau vier Minuten, in denen fünf weitere Beiträge gesendet werden (welche den übrigen Beiträgen hinsichtlich des Umfangs in nichts nachstehen), die ohne diesen Modus in diesem Zeitraum nicht möglich gewesen wären. Entsprechend ist das Schreiben während des Laufens als Modus der Zeitökonomie zu verstehen. Zweitens ist das textuell-grafische Zusammenspiel ein Teil des eigentlichen Schauspiels: In der realen zwischenmenschlichen Interaktion ist das Sprechen während des Laufens nicht ungewöhnlicher, als das Sprechen während des Stehens oder

Sitzens. Entsprechend versuchen die Spieler, auch diesen Aspekt der zwischenmenschlichen Kommunikation einzubringen – natürlich immer unter Berücksichtigung der für die Formulierung notwendigen Sendepausen. Es handelt sich also auch um einen Modus zur glaubwürdigen Darstellung typischen Kommunikationsverhaltens.

Der Ausschnitt zeigt deutlich, mit welcher Disziplin die Modusrestriktionen für das Rollenspiel auch unter erschwerenden Bedingungen freiwillig eingehalten werden, um die Authentizität und Glaubwürdigkeit der erzählten Geschichte zu bewahren. Obwohl die Bemühungen um eine rechtzeitige Eingabe während des Laufens den Spieler womöglich sogar vom Rollenspiel ablenken, scheint das fehlerlos *nach außen sichtbare* Schauspiel die höchste Priorität zu besitzen.

Allerdings gibt es auch Bereiche der Rollenspielkommunikation, in denen diese strikten Restriktionen nicht gelten: Die Spieler kommunizieren auch im *Hintergrund* des Rollenspiels, also abseits der gespielten Szenerie. Da sie hier nicht im Namen ihrer gespielten *Charaktere* interagieren, sondern als realweltliche Personen, herrscht hier auch ein anderer Kommunikationsstil vor. Auf diesen Teil der Rollenspielkommunikation werde ich im folgenden Abschnitt eingehen.

8.2.2 Hinter den Kulissen: Rollenspielkommunikation abseits der spielinternen Öffentlichkeit

Nicht immer laufen Rollenspielsitzungen ohne die Notwendigkeit hintergründiger Absprachen zur Koordination und Planung des Zusammenspiels ab. Zwar wird in der Regel viel Aufwand investiert, um das Rollenspiel ohne solche *out-of-character*-Anteile ablaufen zu lassen, aber insbesondere zur Angleichung des Hintergrundwissens der Spieler werden dennoch immer wieder Absprachen zwischen den menschlichen Sendern notwendig. Diese werden WoWRPV zufolge in aller Regel über den Flüsterchannel des Chats durchgeführt. Durch den Einsatz des Flüsterchannels wird nicht nur die Öffentlichkeit von den Absprachen ausgeschlossen (womit private Angelegenheiten störungsfrei geklärt werden können), sondern es bleibt auch der Fluss des öffentlichen Rollenspiels ungestört und für externe (und ggf. am Rollenspiel interessierte) Leser zusammenhängend.

Zum Zeitpunkt T: 02:10:33 der Sitzung B (beide Avatare sitzen an dieser Stelle noch immer beim Brunnen im Hafen „Sturmwind“) findet sich ein relativ einfaches Beispiel dafür: Kurz nach der Fertigstellung eines Beitrags und nach Abgabe des Rollenspiel-Rederechts an RP-S1 sendet RP-S2 eine Nach-

richt über den bisher nicht genutzten Flüsterchannel, in der sie eine kurze Abwesenheitsphase ankündigt („((Einen kurzen Moment AFK))“, vgl. Transkript 8.2.2.1 unten, Zeile 2). Dass es sich hierbei nicht um rollenspielsprachlichen Stil handelt, lässt sich an der zumindest teilweisen Rückkehr in das gewohnte spielerische Register erkennen: Die elliptische Syntax, der Einsatz des in der IBK weit verbreiteten Akronymes „AFK“ (für die Wortgruppe „Away From Keyboard“ – dt. „nicht an der Tastatur“) und das Fehlen eines Satzabschlusspunktes sind klare Stilbrüche im Vergleich zum üblichen rollenspielsprachlichen Stil. Das ist allerdings keineswegs ein Konventionsbruch im Rollenspielkontext, sondern gilt durch den Einsatz des Flüsterchannels und den damit einhergehenden Ausbruch aus der gespielten Szenerie als völlig legitimes Vorgehen. Das bedeutet: Sobald sich die Spieler in einem sprachlichen Umfeld bewegen, in dem die Notwendigkeit des narrativen Formulierens nicht mehr gegeben ist, werden die üblichen spielerischen Konventionen offenbar spontan reaktiviert. In diesem Beispiel bleibt allerdings zumindest die Großschreibung weiterhin berücksichtigt – es ist nicht aus den Daten ersichtlich, ob es sich hierbei um einen Begleiteffekt des vorangehenden Rollenspiels handelt, oder ob RP-S2 die Großschreibung auch in den übrigen Textbeiträgen berücksichtigt.

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:10:16	Chat	RP-A2 says:	Das dauert bestimmt etwas länger, und der Winter kommt auch bald... <Sie seufzt.> Dann wird's schwierig mit dem Kräutern sammeln.
		Grafik		RP-A1 und RP-A2 sitzen gemeinsam auf dem Rand eines Brunnens im Hafenviertel der Stadt „Sturmwind“.
2	02:10:33	Chat	RP-A2 whispers:	((Einen kurzen Moment AFK))
		Grafik		Ein nur für RP-S1 sichtbares grafisches Chatfenster erscheint (vgl. Abbildung 8.2.2.1.)
3	02:12:12	Chat	RP-A1 says:	Bis zum Winter sind es noch ein paar Monate. Und wenn mit den Kräutern wirklich nichts zu verdienen ist, dann versucht es im Kleinod. Dort sind eigentlich immer Aushilfen gesucht, soweit ich weiß. Oder aber, wenn das etwas für Euch ist, erkundigt Euch
4	02:12:12	Chat	RP-A1 says:	in einem der Gasthäuser ob Ihr als Küchenhilfe oder Serviererin anfangen dürft. <sagt sie vollkommen unbeirrt, weiterhin lächelnd.>

5	02:14:40	Chat	Zu RP-A2: ((Oki))
6	02:15:30	Chat	RP-A2 says: <nickt verstehend.> Ihr kennt euch wirklich gut hier in Sturmwind aus... und habt auch tolle Ideen wie man hier seinen Lohn verdient. Ich glaub', ohne Euch wäre ich jetzt immer noch ziemlich ahnungslos!

Transkript 8.2.2.1: *Nicht zum Rollenspiel gehörende Beiträge werden über den Flüsterchannel des Chats gesendet. (Quelle: WoWRPV-B)*



Abbildung 8.2.2.1: *RP-S1 erhält eine Flüsternachricht, während er auf die Rollenspielnachricht derselben Senderin reagiert. (Quelle: WoWRPV-B)*

Zum Zeitpunkt des Absendens des Abwesenheitsbeitrages von RP-S2 hat RP-S1 bereits mit der Formulierung einer Reaktion auf den letzten Rollenspiel-Beitrag begonnen (vgl. Transkript 8.2.2.1 und Abbildung 8.2.2.1). RP-S1 nutzt die angekündigte Spielpause unbeirrt, um seinen aktuellen Text fertigzustellen (Zeilen 3-4). Erst um T: 2:14:40, also vier Minuten und sechs Sekunden nach dem Absenden der Abwesenheitsnotiz, zeigt RP-S1 eine direkte Reaktion im Flüsterchannel („((Oki))“, Zeile 5). Auch bei dem Antwortbeitrag ist ein deutlicher sprachlicher Unterschied zu den übrigen Beiträgen zu sehen: Das umgangssprachliche „okay“ wäre schon für sich ein ungewöhnlicher Ausdruck

im Rollenspiel, allerdings verwendet RP-S1 hier eine Kurzform in einem elliptischen Ausdruck ohne Satzzeichen. Ob bewusst oder unbewusst: Es handelt sich um ein klaren Beleg dafür, dass die rollenspieltypischen Moduskonzepte auch für einzelne Kurzbeiträge im privaten Kontext abgelegt und durch umgangssprachliche, konzeptionell mündliche und dadurch ggf. auch ökonomischere Konzepte ersetzt werden können – die Regelhaftigkeit eines solchen ‚Register-Switchings‘ bleibt allerdings noch zu überprüfen.

Um unmissverständlich zu signalisieren, dass es sich bei diesen Beiträgen nicht um einen Teil des Rollenspiels handelt (sondern um „out of character“-Nachrichten), versehen beide Sender *ihre* Beiträge mit doppelten runden Klammern, was zumindest in WOWRPV verbreitet ist. Neben diesem Modus gibt es weitere Möglichkeiten zur Kenntlichmachung von nicht-rollenspielerischen Nachrichten, bspw. das einleitende „ooc:“ vor dem eigentlichen Beitrag oder Varianten der Klammermarkierung (s.u.). Es kommt in den Daten aber kaum vor, dass OOC-Beiträge gar nicht gekennzeichnet werden. Mit dieser konsequenten Markierung nicht-rollenspielbezogener Beiträge sogar innerhalb des privaten Flüsterchannels halten sich die Spieler die (allerdings nur selten genutzte) Möglichkeit offen, auch Flüsternachrichten direkt in das Rollenspiel einzubinden.

Um T: 2:22:08 nimmt RP-S2 das Rollenspiel wieder auf, ohne seine Rückkehr im Flüsterchannel anzukündigen. Da für eine ooc-Rückmeldung keine dringende Notwendigkeit besteht, entscheidet er sich dafür, stattdessen das Rollenspiel direkt weiterlaufen zu lassen. Durch die unbeirrte Texteingabe von RP-S1 in den Zeilen 3 und 4 und die sofortige Wiederaufnahme des Rollenspiels durch RP-S2 ist durch die Abwesenheit von RP-S2 an der Oberfläche keine auffallend große Spielpause entstanden.

Das Beispiel zeigt, dass die Spieler jederzeit und routiniert zwischen rollenspieltypischen und rollenspieluntypischen Kommunikationsstilen wechseln können, was sich gleich auf mehreren Ebenen des multimodalen Ausdrucks (sprachlicher Stil und nichtsprachlicher Markierung durch Klammersetzung) zeigt. Noch deutlicher wird das in einem etwa achtminütigen Ausschnitt aus Sitzung A-1 (vgl. Transkript 8.2.2.2), in dem RP-A1-2 und RP-A5 ein privates Gespräch an einer öffentlichen Brücke führen (siehe zur Szenerie auch Transkript 8.2.1.1.2.2 oben). Um T: 00:04:54 tritt ein weiterer Spieler (RP-S7) mit einem weiblichen Avatar RP-A7 (ähnlich RP-A3 ein menschenähnlicher „Draenei“) auf, der RP-S1 ebenfalls aus einer früheren Rollenspielsitzung bekannt ist. RP-A7 läuft an den beiden vorbei und sendet dabei den Textbeitrag „**nickt grüßend, aber scheint nicht anzuhalten**“ (vgl. Transkript 8.2.2.2, Zeile 1). Fünf Sekunden darauf (T: 00:04:59) unterbricht RP-A7 die Laufbewegung trotzdem, womit RP-S7 signalisiert, dass er eine Reaktion erwartet. 54 Sekunden später reagiert RP-A5 mit einem /me-Ausdruck: „[RP-A5] *blickt*

kurz über die Schulter zu der Draenei, nickt nur kurz. [...]“ (Zeile 3). Obwohl die Begegnung damit aus rollenspielerischer Sicht bereits abgeschlossen sein könnte (vergleichbar mit der Begegnung mit RP-A6 in Transkript 8.2.1.1.2.2), bleibt RP-A7 weiter verharren und kontaktiert RP-S1 nach weiteren 41 Sekunden (T 00:06:34) über die Flüsterfunktion mit einem einzelnen Fragezeichen. Erst daraufhin beginnt auch RP-S1 eine Antwort zu formulieren (T 0:07:17: *„blickt sacht über die Schulter, als ihn jemand grüßt. Er schien die Draenei erst nicht bemerkt zu haben, bis er sich dann aber herumwendet. „RP-A7.. guten Abend. Habt Ihr einen Moment?“*). Direkt darauf antwortet RP-S1 außerdem im Flüsterchannel mit der Rückfrage *„Hm?“*. Während RP-A7 nun in der gespielten Welt rollenspielgerecht reagiert (*„RP-A7 hält inne.“* – erst jetzt unterbricht sie das Laufen also in der *erzählten* Zeit, während das auf der visuellen Ebene längst geschehen ist), erhält RP-S1 im Flüsterkanal eine Beschwerde seine Reaktionsgeschwindigkeit betreffend (*„das dauerte lange“*). Nun werden zwei parallele Gespräche zwischen RP-S1 und RP-S7 geführt: In den öffentlich lesbaren Channels führen die beiden das Rollenspiel fort, das im inhaltlichen Widerspruch zum eigentlichen Spielerverhalten steht (denn obwohl RP-S7 über die rollenspielerische Notwendigkeit hinaus auf eine Antwort von RP-S1 wartete, konstatiert RP-A7, dass sie zurzeit kein Gespräch führen wolle). Im Flüsterchannel wird dagegen über die Verzögerung der Beiträge und das weitere Vorgehen gesprochen (vgl. Transkript 8.2.2.2, zur Veranschaulichung wurden die beiden Gespräche mit unterschiedlichen Farbmarkierungen transkribiert; der mit RP-A7 flüsternde Sender ist RP-A1-2).

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	00:04:54	Chat (öffentlich)	RP-A7 says:	Licht und Segen, RP-A1-2. *nickt grüßend, aber scheint nicht anzuhalten*
		Grafik		RP-A1-2 und RP-A5 stehen am Rande einer breiten Brücke über einem Fluss in der Stadt „Sturmwind“. RP-A7 nähert sich von der linken Seite (vgl. Abbildung 8.2.2.2).
2	00:04:59	Grafik		RP-A7 bleibt in der Nähe von RP-A1-2 und RP-A5 stehen.
3	00:05:53	Chat (öffentlich)	RP-A5	blickt kurz über die Schulter zu der Draenei, nickt nur kurz."Wir waren schon beim Du." schmunzelt sie kurz gen RP-A1-2. "Zu lang her, hm."
4	00:06:34	Chat (privat)	RP-A7 whispers:	?
5	00:07:17	Chat (öffentlich)	RP-A1-2	blickt sacht über die Schulter, als ihn jemand grüßt. Er schien die Draenei erst nicht bemerkt zu haben, bis er sich dann aber herumwendet. "RP-A7.. guten Abend. Habt Ihr einen Moment?"
6	00:07:22	Chat (privat)	To RP-A7:	Hm?
7	00:07:28	Chat (öffentlich)	RP-A7	hält inne.
8	00:07:32	Chat (privat)	RP-A7 whispers:	das dauerte lange
9	00:07:42	Chat (öffentlich)	RP-A7 says:	Eigentlich nicht, worum geht es? *sie wendet sich um*
10	00:07:43	Chat (privat)	To RP-A7:	ch war gerade beim Wasserkocher
11	00:08:11	Chat (öffentlich)	RP-A1-2	hebt abwehrend die Hände. "Dann will ich Euch nicht aufhalten, es ist nichts von dringender Notwendigkeit. Habt einen guten Weg."
12	00:08:39	Chat (öffentlich)	RP-A7 says:	Ich komme auf Euch zurück. *nickt freundlich* Auf dann. *schon nimmt sie die eleganten Schritte wieder auf und eilt weiter*
13	00:08:49	Grafik		RP-A7 verlässt die Szenerie in Richtung des Stadtzentrums.
14	00:09:28	Chat (privat)	RP-A7 whispers:	sry, hab jetzt ein Treffen ^^

15	00:09:29	Chat (öffentlich)	RP-A1-2	sieht der Draenei kurz hinterher, ehe er sich wieder herumwendet und gen des Sees blickt. "Was kann sie schon so wichtiges vorhaben.." murmelt er so leise, dass nur RP-A5 es hören kann.
16	00:09:44	Chat (privat)	To RP-A7:	Kein Thema, alles gut
17	00:10:08	Chat (privat)	To RP-A7:	Seyseys Rap-Battle hinter der Stadt?
18	00:10:12	Chat (privat)	RP-A7 whispers:	Jap
19	00:10:40	Chat (öffentlich)	RP-A5	lehnt sich mit den Ellenbogen auf die Mauer und blickt auf das Wasser. Sie wirkt in sich gekehrt, ruhig. "Möglicherweise noch weitere Menschen verraten..." murmelt sie fast noch leise. Fraglich ob er es überhaupt versteht.
20	00:12:12	Chat (öffentlich)	RP-A1-2	zeigt keine Reaktion auf diese Worte. Entweder er will einfach nicht reagieren, oder aber er hat sie wirklich nicht verstanden. So entsteht eine kurze Pause, bis er wieder das Wort ergreift. "Also.. wo waren wir stehengeblieben.." meint er nachdenklich.
21	00:12:12	Chat (öffentlich)	RP-A1-2	"Ach, richtig.. wie es dir ergangen ist, habe ich gefragt."

Transkript 8.2.2.2: Wechsel zwischen Rollenspielchat und nicht rollenspielbezogenem Flüsterchat (Quelle: WOWRPV-A-1)

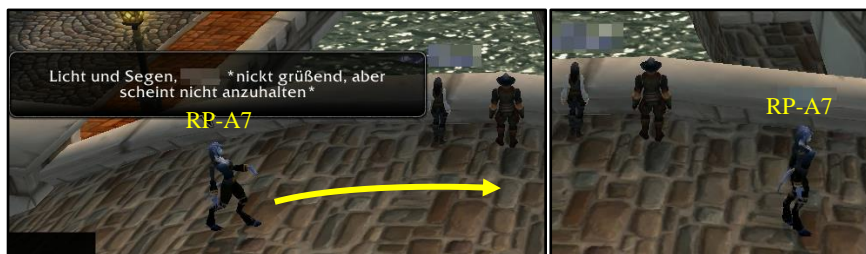


Abbildung 8.2.2.2: RP-A7 nähert sich RP-A1-2 und RP-A5 und bleibt in ihrer Nähe stehen. (Quelle: WOWRPV-A-1)

Das Beispiel zeigt besonders deutlich, wie unterschiedlich die sprachlichen und die sprachgestalterischen Konventionen in den Handlungskontexten „Rollenspiel“ (in der gespielten Öffentlichkeit) und „Privatgespräch“ (im Flüsterchannel) sowohl in qualitativer, als auch in quantitativer Hinsicht sind. Nicht nur inhaltlich fallen im Privatchat Begriffe, die im Rollenspiel nicht den Angemessenheitskriterien entsprechen würden, weil sie im gespielten Kontext gar nicht existieren („Wasserkocher“, „Rap-Battle“), sondern es greifen hier auch sofort die Ökonomieprinzipien typischer Chatkommunikation („sry“ als Kurzwort für den Anglizismus „sorry“, Satzzeichenauslassung, elliptisches Schreiben, konzeptionelle Mündlichkeit) sowie die emotionale Spezifizierung durch Emoticons („^^“). Die Auslagerung dieses Gespräches in den nur für diese beiden Spieler sichtbaren Privatchat dient damit der Bewahrung des Rollenspiels in den öffentlichen Channels bei gleichzeitiger Minimierung des Aufwandes für das Privatgespräch.

In Extremfällen werden während des Rollenspiels auch mehrere parallele Flüsterchannels gleichzeitig und für unterschiedliche Zwecke verwendet. In der Rollenspielsitzung A-3 aus WOWRPV findet bspw. eine solche Aufsplitterung statt, um einerseits den gespielten Inhalt mit dem aktuellen Spielpartner zu koordinieren, und andererseits mit einem unbeteiligten Gesprächspartner den Verlauf des Rollenspiels auf Metaebene zu kommentieren. Dafür gilt folgende Ausgangslage: RP-S1 spielt mit einem ihm bisher unbekannten Spieler (RP-S8) eine Szene, in deren Verlauf RP-A1-2 in den Verdacht krimineller Involviertheit gerät. RP-A8 untersucht den Fall als Mitglied einer Gilde, die in der gespielten Welt eine Art öffentliche Behörde darstellt (das sog. „Magiersanktum“). Dabei wird RP-A1-2 von RP-A8 verhört. Die bisherigen Absprachen zwischen den beiden Spielern beschränken sich auf die Beschreibung eines Tatortes, an dem RP-A1-2 in einer früheren Spielsitzung aktiv war und dadurch verdächtig wurde. RP-S8 weiß daher nicht, ob der Verdacht (genauer: auf Kooperation mit einem Verbrecher) berechtigt ist, oder eine falsche Spur.

Während des Verhörs (Abbildung 8.2.2.3) werden daher neben dem eigentlichen gespielten Text im öffentlichen Raum wiederholt Rückfragen im Flüsterchannel gestellt, um genau festzulegen, über welche Hintergrundinformationen RP-A8 verfügt (vgl. Transkript 8.2.2.3). Nur diese Informationen kann RP-S8 dann auch für das Verhör einsetzen.

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	00:29:03	Chat (öffentlich)	RP-A8 says:	Nun, wie war die Inneneinrichtung als ihr dort wart? Konntet ihr erkennen ob sie noch intakt war? Ein wenig werdet ihr ja wahrscheinlich trotz des Dämmerlichts erkannt haben. Schliesslich wolltet ihr ja nach etwas von Wert suchen.
		Grafik		RP-S1-2 und RP-A8 sitzen sich in einem Befragungsraum des „Magiersanktums“ auf Stühlen gegenüber (vgl. Abbildung 8.2.2.3).
2	[...]			
3	00:48:33	Chat (privat)	To RP-A8:	ooc: Ich muss mal eben auf was hinweisen, ich glaube das kam bei der Durchsuchung nicht richtig zur Geltung, oder es war so offensichtlich dass es schlichtweg gar nicht auffiel: Das Haus wirkte ja verlassen. Und es gab eine Menge Staub. Aber soviel Staub
4	00:48:33	Chat (privat)	To RP-A8:	sammelt sich nicht in kurzer Zeit an. Aber angeblich sollte [RP-A9, ein nicht anwesender Avatar] dort ja sein.. was er aber anscheinend schon eine Weile nicht mehr ist, sonst wäre der Staub nicht so allgegenwärtig. Ob [RP-A8] das aufgefallen bzw. ob ihr der Gedankengang gekommen
5	00:48:33	Chat (privat)	To RP-A8:	ist, überlass ich dir.
6	[...]			
7	00:50:09	Chat (privat)	RP-A8 whispers:	ooc: Ah, ok. Ich dachte einfach nur das es einfach nicht bewohnt und deswegen so ist. Und das dieser eine Raum eben von ihm bewohnt wurde und deswegen eben "frei" von derartigem ist.
8	00:51:42	Chat (privat)	To RP-A8:	Nein, nicht ganz. Der Staub war überall, und zwar sehr dicht. Nur oben eben etwas weniger dicht als unten. Mit Ausnahme der Fußspuren eben, die schienen ja noch recht frisch. Mehr sage ich aber nicht. Ich denke mal schon dass Lanyia das
9	00:51:42	Chat (privat)	To RP-A8:	aufgefallen sein wird, sie ist ja nicht dumm.
10	[...]			
11	01:23:35	Chat (öffentlich)	RP-S1-2	hebt sehr leicht die Schultern. "Angesehen natürlich, aber.. ich dachte es wäre in einer hinteren Ecke einfacher. Und ich wäre an die oberen

				Fenster ja auch schlecht herangekommen. Hatte ja keine Leiter dabei." wirft er den Kommentar ein. Klingt
12	01:23:35	Chat (öffentlich)	RP-S1-2	beinahe als würde aus dezenter Nervosität nun auch noch Gereiztheit.
13	01:24:48	Chat (öffentlich)	RP-A8 says:	Nun, diese unbekannte Person die die Fußspuren verursacht hat, ging anscheinend mit einer Person nach oben.
14	01:25:01	Chat (privat)	RP-A8 whispers:	ooc: Das Fenster oben war doch kaputt, oder?

Transkript 8.2.2.3: *Verhör von RP-A1-2 durch RP-A8 (Quelle: WoWRPV-A-3)*



Abbildung 8.2.2.3: Verhörszene beim Rollenspiel im „Magiersanktum“ (Quelle: WoWRPV-A-3)

Obwohl zu dem Zeitpunkt keine weiteren Avatare anwesend sind, wird die modale Trennung von Rollenspieltext und „Regieinformationen“ strikt eingehalten. In diesem Falle wird außerdem (abgesehen von Zeile 8) jede Nachricht, die nicht zum eigentlichen Rollenspiel zählt, zum Zeilenbeginn mit dem Akronym „ooc“ („out of character“) gekennzeichnet. Hierbei zeigt sich noch einmal die deutliche Diskrepanz zwischen Spielerintentionen und den Charakterzügen der gespielten Figuren: Während es im Interesse von RP-A1-2 liegt, den gegen ihn vorliegenden Verdacht zu widerlegen, statet RP-S1 seinen Mitspieler mit ausreichenden Informationen aus, um das genaue Gegenteil zu erreichen. Ziel ist also nicht, RP-A1-2 möglichst ungeschoren aus der Situation zu manövrieren, sondern eine interessante Geschichte zu produzieren.

Sprachstilistisch bleibt auffällig, dass beide Spieler nicht nur den Rollenspieltext (bis auf einige vermutlich ungewollte Fehler) nahezu frei von Ökonomiemitteln halten, sondern auch die beschreibenden Texte im Flüsterchannel. Der Grund dafür lässt sich aus dem Kontext alleine kaum herleiten. Denkbar ist neben individuellen stilistischen Präferenzen⁴²⁵ die Möglichkeit, dass

⁴²⁵ In WoW-OU gaben 73 von 372 Befragten (19,6%) an, dass es für sie keine guten Gründe gäbe, Orthographie oder Interpunktion zu vernachlässigen – unabhängig vom Kommunikationskontext. Das zeigt, dass individuelle stilistische Präferenzen der Sender bei der Beurteilung solcher Phänomene stets als Begründungsmöglichkeit berücksichtigt werden müssen (vgl. ANHANG 2, Frage 30).

hier der ungekürzte Stil aus den Rollenspieltextrn mehr oder weniger unbewusst übernommen wird, weil sich die Flüsternachrichten auch inhaltlich nahe am Erzähltext befinden. Möglicherweise handelt es sich aber auch um eine gezielte Entscheidung, weil sich die beiden (einander bisher unbekannten) Spieler im auf Sprachästhetik ausgerichteten Rollenspielkontext keine Blöße geben wollen. Dass dieser Stil aber nicht notwendigerweise konsequent von den Rollenspielsendern eingehalten wird, zeigt ein späterer Ausschnitt derselben Rollenspielsitzung (vgl. Transkript 8.2.2.4 unten).

Das Verhör ist gegen T: 02:06:00 (also nach etwa zwei Stunden Spielzeit) beendet. Nachdem sich der Verdacht gegen RP-A1-2 erhärtet hat, wird dieser anschließend von RP-A8 zum Hauptgebäude der Stadtwache geführt. Auch diese ist in der Rollenspielszene nicht mit NSCs, sondern durch Spieleravatare besetzt. Soll ein Avatar also für ein Verbrechen festgenommen werden, muss hier erst eine von einem anderen Spieler zur Verfügung gestellte Figur mit der offiziellen Zugehörigkeit zur Wache für das Rollenspiel gewonnen werden. Auf der Suche nach einem entsprechenden Spieler erhält RP-S1 neben dem eigentlichen Rollenspiel nicht nur sein Flüstergespräch zu RP-S8 aufrecht, sondern er kontaktiert außerdem in einem separaten Flüsterchannel die nicht am Rollenspiel beteiligte RP-S5 (s.o.) für ein Gespräch über den bisherigen Verlauf des Verhörs sowie über einen dritten Flüsterchannel einen der Wache zugehörigen Spieler (RP-S10), den er um Beteiligung an seiner Rollenspielsitzung bitten möchte (vgl. Transkript 8.2.2.4):

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:14:46	Chat (privat)	RP-A8 whispers:	ooc: Wohl keiner da.
		Grafik		RP-A1-2 und RP-A8 stehen vor dem Eingang der Wache (Abbildung 8.2.2.4).
2	02:14:50	Chat (öffentlich)	RP-A1-2	schmunzelt sehr leicht. Und mit süffisantem Unterton murmelt er. "Glück muss man haben. Keiner da."
3	02:15:00	Chat (privat)	To RP-A8:	ooc: RP-A10 sitzt da vorne.
4	02:15:50	Chat (privat)	RP-A8 whispers:	ooc: Ich weiss. aber hat keine Uniform an. Und RP-A8 kennt ihn nicht :)
5	02:16:39	Chat (privat)	RP-A8 whispers:	ooc: Ist auch nur RP-A10 da. Der Rest ist wohl Fussball feiern.
6	02:17:00	Chat (privat)	To RP-A8:	ooc: Ich hau RP-A10 mal eben an, vielleicht kann der helfen
7	02:17:17	Chat (privat)	To RP-A10:	ooc: Nabend, wir bräuchten eine Wache.. bist du verfügbar?
8	[...]			
9	02:18:07	Chat (privat)	RP-A10 whispers:	Im Moment nicht. Die Wache ist auch nicht besetzt. Worum geht's denn?
10	[...]			
11	02:19:56	Chat (privat)	To RP-A10:	ooc: Um einen Fall der sich leider iC nicht logisch aufschieben lassen würde.. ist nun etwas ärgerlich.
12	[...]			
13	02:20:27	Chat (privat)	RP-A10 whispers:	Ich bin alleine. Ich melde mich gleich bei Dir. Bin noch im Gespräch.
14	02:20:27	Chat (privat)	To RP-A5:	Es ist so peinlich..
15	02:20:41	Chat (privat)	To RP-A10:	ooc: Kein Problem, danke dir.
16	02:20:43	Chat (privat)	RP-A5 whispers:	peinlich?
17	02:20:50	Chat (privat)	To RP-A8:	Er meldet sich gleich nochmal, sagt er.
18	[...]			
19	02:21:09	Chat (privat)	RP-A8 whispers:	ok, dann bin ich kurz afk.

20	02:21:12	Chat (privat)	To RP-A5:	Ja.. Lanyia nimmt ihn mit zur Wache.. und rat mal? Keiner da.
21	[...]			
22	02:25:13	Chat (privat)	RP-A5 whispers:	na geil... auf schlag das rp von mind 3 leuten eingefroren bis mal einer der trottelt zeit hat
23	[...]			
24	02:26:03	Chat (privat)	RP-A10 whispers:	Komme.
25	02:26:07	Chat (privat)	To RP-A8:	Er kömmt.
26	02:26:25	Chat (öffentlich)	RP-A10 says:	Ehre dem König.
		Grafik		RP-A1-2, RP-A8 und RP-A10 betreten das Wachhaus, wo RP-A10 seine Wachen-Kleidung anlegt (vgl. Abbildung 8.2.2.5).

Transkript 8.2.2.4: *Drei rollenspielbegleitende Flüstergespräche zur Koordinierung und Kommentierung des Spielverlaufs*⁴²⁶ (Quelle: WoWRPV-A-3)

⁴²⁶ Die Farbuordnungen des Ausschnittes sind nicht Teil der Originaldaten, sondern des Transkriptes. Sie sollen die Zuordnung der Flüstergespräche zu den jeweiligen Sendern erleichtern: BLAU: RP-A8, GRÜN: RP-A10, ROT: RP-A5



Abbildung 8.2.2.4: RP-A1-2 und RP-A8 sind auf der Suche nach einem Mitspieler bei der Wache von Sturmwind. (Quelle: WoWRPV-A-3)



Abbildung 8.2.2.5: RP-A1-2, RP-A8 und RP-A10 befinden sich im Wachhaus. RP-A10 hat die Kleidung der Wache angelegt. (Quelle: WoWRPV-A-3)

In dem blau hinterlegten Flüstergespräch zwischen RP-S1 und RP-S8 wird zunächst über das Fehlen eines angemessenen Ansprechpartners angesprochen. Dabei wird auf RP-A10 angesprochen, der aber wegen seiner fehlenden Dienstkleidung (die hier als Modus für die Signalisierung von Rollenspielaktivität interpretiert wird, der entsprechende Avatar ist zu dem Zeitpunkt nicht

in der Aufnahme sichtbar, vgl. Abbildung 8.2.2.4) als nicht für das Rollenspiel verfügbar angesehen wird.

RP-S10 wird schließlich trotzdem kontaktiert (ab Zeile 7, grüne Markierung) und nach seiner Spielbereitschaft gefragt. Dieser kündigt eine kurze Wartezeit an. Das kritisiert RP-S1 gegenüber RP-S5 in einem dritten Flüsterchat (ab Zeile 14, rote Markierung) und informiert kurz darauf seinen aktuellen Mitspieler RP-S8 über die Verzögerung. Dieser kündigt daraufhin eine kurze Abwesenheitsphase an („*ok, dann bin ich kurz afk.*“, Zeile 19), in welcher RP-S1 sein kritiklastiges Privatgespräch mit RP-S5 weiterführt. Die Wartezeit wird beendet, als RP-S10 schließlich seine Spielbereitschaft ankündigt („*Komme.*“, Zeile 24), was mit leichter (vermutlich humorvoll gemeinter) Abwandlung an RP-S8 weitergegeben wird („*Er kömmt.*“, Zeile 25). Erst dann beginnt die nächste Phase des eigentlichen Rollenspiels – mit dem formelhafte n Gruß der Stadtwache gegenüber RP-A1-2 und RP-A8 („*Ehre dem König*“, Zeile 26). Die Spieler betreten die Wache, wo RP-A10 inzwischen seine Wachkleidung angelegt hat und damit als für das Rollenspiel verfügbar gilt (vgl. Abbildung 8.2.2.5).

In diesem Zeitraum steht das Rollenspiel (bzw. die erzählte Zeit) still, weil ohne RP-A10 nicht fortgefahren werden kann. Die Verlagerung der Interaktion auf den die Flüsterchannels liegen also nahe. Obwohl alle vier am Gespräch beteiligten Spieler einen eher ausführlichen Schreibstil besitzen, ist die Einhaltung der orthographischen Normen und der ästhetischen Stilmittel bei den Gesprächsteilnehmern unterschiedlich konsequent. Zunächst werden alle Nachrichten zwischen RP-S1 und RP-S8 als „*ooc*“ gekennzeichnet, was RP-S1 auch gegenüber RP-S10 weiterführt, obwohl dieser von vornherein ohne entsprechende Markierung kommuniziert. Im späteren Verlauf wird diese Markierung allerdings, vermutlich weil das Rollenspiel ohnehin zum Stillstand gekommen ist, aufgegeben. Obwohl RP-S1 durchgehend auf eine fehlerfreie Orthographie achtet, sind hier (allerdings nur in seltenen Fällen) sowohl Mündlichkeitsmerkmale wie Proklisen („*Nabend*“), als auch Ausdrücke des spieler sprachlichen Registers („*iC*“ – „*in character*“) zu finden. Die einzige Gesprächspartnerin, welche einen stärker reduzierten Schreibstil verwendet, ist die nicht an der konkreten Rollenspielsitzung beteiligte RP-S5, die sowohl umgangs- bzw. jugendsprachlich anmutende Ausdrücke verwendet („*geil*“, „*trottel*“), als auch Großschreibung und Interpunktion vernachlässigt (Zeile 22). Obwohl mit diesem Beispiel alleine natürlich nicht genügend Nachweise vorliegen, könnte das ein Hinweis darauf sein, dass im rollenspielbegleitenden Metagespräch andere Qualitätskriterien vorausgesetzt werden, als in privaten Flüstergesprächen.

Interessant ist aber vor allem die Aufsplitterung der Empfänger: Im Rollenspiel wird diese Zerteilung primär notwendig, um den eigentlichen Rollenspielchat von organisatorischen Gesprächen freizuhalten. Sie ist außerdem ein Mittel, um den Empfängern unterschiedliche Informationen zur Verfügung zu stellen. So ist es RP-S1 möglich, sich einerseits um eine höfliche Form der Mitspielerrekrutierung bei RP-S10 zu bemühen und andererseits im privaten Gespräch mit RP-S5 die dabei entstehenden Schwierigkeiten zu bemängeln, während RP-S8 zeitgleich wertungsfrei mit den notwendigen Informationen für das weitere Rollenspiel ausgestattet wird. In anderen Ausschnitten von WoWRPV werden rollenspielbegleitende organisatorische Gespräche allerdings auch alternativ über einen Gruppenchannel durchgeführt. Es stehen also verschiedene Optionen für rollenspielbegleitende Gespräche zur Verfügung, die sich allerdings alle durch ihre Exklusivität auszeichnen: Das organisatorische Gespräch muss in jedem Falle von den öffentlich lesbaren Beiträgen getrennt bleiben.

In seltenen Fällen wird der Flüsterchannel nicht nur für die Rollenspielorganisation verwendet, sondern auch für das eigentliche Rollenspiel: Hier wird das ‚Flüstern‘, obwohl es im Gegensatz zum ‚Sagen‘- und zum ‚Schreien‘-Channel keine Reichweitenbegrenzung im virtuellen Raum besitzt (vgl. KAPITEL 7.3.1.1), durchaus wörtlich verstanden (vgl. Transkript 8.2.2.5).

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	00:13:44	Chat (öffentlich)	RP-A5 says:	Die letzte Zeit war...turbulent aber durchaus reich an Irrungen und Wirrungen. *meint sie ruhig und blickt kurz zu ihm.*
2	00:15:05	Chat (öffentlich)	RP-A1-2	hebt eine Braue und blickt kurz zur Seite. "So? Wie darf ich das verstehen? Du bist doch nicht etwa in.." und es folgen ein paar sehr leise Worte "noch größere.." ehe er dann in normaler Lautstärke fortfährt "..geraten?"
3	00:15:31	Chat (privat)	To RP-A5:	Schwierigkeiten geraten*

Transkript 8.2.2.5: „Flüstern“ als Teil des Rollenspiels (Quelle: WoWRPV-A-1)

Im Chatausschnitt findet ein anderer Wechsel vom Sagen-Channel zum Flüsterchannel statt, als in den vorherigen Beispielen: Hier wird nicht zwischen *Kommunikation* und *Metakommunikation* unterschieden, sondern die Channels werden, ähnlich wie in früheren Beispielen die Sagen- und die /me-Ausdrücke, ergänzend eingesetzt. Das ist nur nachvollziehbar, wenn die Nachrichten inhaltlich und im Kontext des Schauspiels mit den genutzten Channels in

Zusammenhang gebracht werden: RP-A1-2 befindet sich im vertraulichen Gespräch mit RP-A5, für das – vor allem im letzten Beitragsteil – eine gedämpfte Lautstärke beschrieben wird („[,]Du bist doch nicht etwa in.. ‘und es folgen ein paar sehr leise Worte ,noch größere.. ‘ ehe er dann in normaler Lautstärke fortführt“, Zeile 2). Die wörtliche Rede wird in drei Teile geteilt und hinsichtlich der jeweiligen Sprechlautstärke unterschieden. „Du bist doch nicht etwa in..“ wird diesbezüglich nicht spezifiziert. Eine Einschätzung ist nur im Kontext möglich, der eine moderate, womöglich gedämpfte Lautstärke nahelegt. „noch größere“ wird immer noch im gewohnten „etwas sagen“-Modus (wenn auch nicht im Sagen-Channel, sondern im Rahmen eines /me-Ausdrucks) durchgeführt, allerdings mit dem Attribut „sehr leise“ belegt. Beide Nachrichtenteile sind für alle Empfänger innerhalb der virtuell-räumlichen Reichweite des Sagen-Channels lesbar. Der dritte Teil der wörtlichen Rede („Schwierigkeiten geraten*“) wird aber im Flüsterchannel *exklusiv an RP-A5* ausgegeben. Der Beitragsteil wird zusätzlich mit einem Asteriskus versehen, wodurch er den Charakter einer Korrektursequenz erhält (vgl. Kapitel 7.3.1.2.1), was hier allerdings vermutlich weniger eine formal-strukturelle Korrektur markiert, als eine inhaltliche Ergänzung und einen Hinweis darauf, dass es sich eben *nicht* um einen *ooc*-Betrag handelt. Wenn nun ein organisatorisch bedeutsamer Beitrag anfallen würde, müsste er mit einer entsprechenden Markierung versehen werden, um vom eigentlichen Rollenspiel sofort trennbar zu sein.

Mit dieser Beitragsgestaltung werden zwei Funktionen erfüllt: Erstens wird RP-S5 demonstriert, dass es sich hierbei um eine noch leisere Sprechlautstärke als bei den beiden vorherigen wörtliche-Rede-Teilen handelt. Zweitens wird dadurch die Öffentlichkeit ausgeschlossen. Alle Empfänger innerhalb der Reichweite des Sagen-Channels erhalten also nur eine Andeutung auf die Redewendung *in Schwierigkeiten geraten*. Sie müssen den Rest des Beitrags also selbst entschlüsseln und könnten dabei auch Fehlinterpretationen leisten. Was also hinsichtlich des Primärempfängers RP-S5 als Vereindeutigung bezüglich der Sprechlautstärke (und damit als Eröffnung eines anderen Interpretationsraumes) dient, bewirkt bei allen sonstigen potenziellen Empfängern einen höheren Grad an *Uneindeutigkeit* (und damit womöglich interesselördernd). Obwohl der Flüsterchannel also keine *räumliche* Reichweiteneinschränkung besitzt, kann er aufgrund seiner Beschränkung auf einen einzelnen Sender zum „Flüstern“ im wörtlichen Sinne eingesetzt werden.

Resümee

KAPITEL 8.2 thematisierte die Kommunikationsmodi des Handlungstypen *Rollenspiel*, bei dem die realweltlichen Akteure in den Interaktionshintergrund

treten und mithilfe ihrer Avatare ein kooperatives Improvisationsschauspiel betreiben. Die Avatare werden dafür mit individuellen Charakterzügen ausgestattet und mehr oder weniger klaren Rollenvorbildern entsprechend visuell ausgestaltet. Beim Rollenspiel stehen das gemeinsame Konstruieren und Erzählen einer Geschichte, in denen die Avatare die Hauptrollen spielen, im Interaktionsvordergrund. Um hier einen (innerhalb des Regelsystems der gespielten Geschichte) glaubwürdigen Ablauf zu gewährleisten, setzen die realweltlichen Akteure sowohl die standardmäßig vom Spiel gelieferten Kommunikationsmöglichkeiten, als auch inoffizielle Spielmodifikationen ein.

Aus diesem Handlungskontext wurden nach qualitativen Kriterien ausgewählte Schlüsselstellen (aus dem Korpus WoWRPV) vorgestellt, die hinsichtlich ihrer modalen Komposition analysiert wurden. Im Vergleich zu anderen MMORPG-Handlungstypen *konnten* hierbei einige Besonderheiten sowohl auf sprachlicher, als auch auf nichtsprachlicher Ebene herausgearbeitet werden: Auf sprachlicher Ebene investieren Rollenspieler erheblichen Eingabe- und Zeitaufwand zugunsten wohlformulierter und einem stilistischen Stereotyp von „Altertümlichkeit“ nachempfundener sprachlicher Ausdrücke. Dafür wird fast auf jegliche Mittel zur Beitragsökonomisierung, die in anderen MMORPG-Handlungskontexten hochkonventionell sind, verzichtet (vgl. KAPITEL 8.2.1). Typische nichtsprachliche Modi des Rollenspiels sind bspw. die Wahl von zur Charakterrolle passender Kleidung, die etwa als Bereitschaftsindiz oder -signal für das Rollenspiel gewertet werden kann, sowie die Avatarbewegungen, die zugunsten des authentischen Schauspiels freiwillig mit deutlichen Restriktionen belegt werden (vgl. KAPITEL 8.2.1.2) – wodurch sich das Rollenspiel deutlich von Handlungskontexten absetzt, in denen die Ausdrucksökonomie eine übergeordnete Rolle spielt.

Die Einhaltung der rollenspielspezifischen Kommunikationskonventionen ist entscheidend für das Gelingen des Rollenspielvorhabens, wie am Beispiel von Kontaktierungsversuchen beim laufenden Rollenspiel gezeigt wurde (KAPITEL 8.2.1.1). Auch hier wurde deutlich, dass die Spieler zugunsten der Immersion enorme Nachteile beim Kommunizieren in Kauf nehmen. Dazu zählen neben den langen Formulierungszeiten und den restringierten Avatarbewegungen ggf. lange Wartezeiten, bis sich die Möglichkeit zum Einstieg in eine laufende Rollenspielsitzung bietet (KAPITEL 8.2.1.1.1) und der weitreichende Verzicht auf die im Vergleich zum Chat wesentlich spontanere Internettelefonie. Werden die in Rollenspiel verbreiteten Kommunikationsmodi zu offensiv gebrochen, kann das dem Zusammenspiel im Wege stehen (KAPITEL 8.2.1.1.2).

Organisatorische Absprachen und sonstige Metagespräche werden in der Regel nicht öffentlich sichtbar, sondern per Flüsterchannel „hinter den Kulis-

sen“ durchgeführt, was ebenfalls dem Schutz der Authentizität und der Kohärenz der vordergründig erzählten Geschichte dient (vgl. KAPITEL 8.2.2). Der Flüsterchannel dient allerdings auch der Trennung der Empfänger, welche dadurch mit unterschiedlichen Informationen ausgestattet werden können. Nur in seltenen Fällen wird er eingesetzt, um ein „Flüstern“ als Teil des Rollenspiels durchzuführen.

Durch die Analyse ist besonders deutlich geworden, dass es nicht die übergeordneten Kommunikationsformen sind, welche die multimodale Gestaltung der Kommunikation vorrangig bestimmen, sondern die damit realisierten Kommunikationshandlungen und -ziele. Die Rollengemeinschaft zeigt deutlich, dass das MMORPG zwar einige hilfreiche und erwünschte Kommunikationsmöglichkeiten für sie bietet (so vor allem die Visualisierbarkeit der erzählten Geschichten), allerdings verzichten die Akteure freiwillig auf immersionsstörende Kommunikationsmöglichkeiten, die das Rollenspiel merklich beschleunigen könnten, und ergänzen außerdem die vom Spiel gelieferten Kommunikationsformen um eine ganze Reihe von *AddOns*, mit denen sie die Kommunikation ihren eigenen Vorstellungen entsprechend anpassen können.

8.3 Raidkommunikation: Am Höhepunkt multimodaler Komplexität

In den beiden vorangehenden KAPITELN 8.1 und 8.2 wurden Kommunikationshandlungen thematisiert, für die zwar grundsätzlich alle übergeordneten Kommunikationsformen des MMORPGs (Chat, Spielgrafik, Internettelefonie) zur Verfügung standen, von denen aber – aus pragmatischen oder stilistischen Gründen – jeweils nur eine Auswahl verwendet wurde. Bei der *Raidkommunikation* verhält sich das etwas anders. Hiermit wird ein Handlungskontext angesprochen, in dem (in Abhängigkeit von der Kommunikationsintention) alle übergeordneten Kommunikationsformen in verschiedenen Kombinationen zum Einsatz kommen können, wodurch besonders komplexe multimodale Kommunikationsszenarien entstehen können.⁴²⁷

Ziel des folgenden Kapitels ist es, den Grund für diesen freieren Umgang mit den drei Kommunikationsformen zu erschließen, sowie Form und Funktion der damit ermöglichten multimodalen Orchestrierungen zu analysieren.

⁴²⁷ An dieser Stelle möchte ich noch einmal auf KAPITEL 7.3.1.1 und KAPITEL 7.4, in welchem die Chatchannels erläutert und die Zusammenhänge der Kommunikationsformen der MMORPG-Kommunikation modellhaft dargestellt werden. Diese Darstellungen sollen dabei helfen, die komplexen Kommunikationskonstellationen nachzuvollziehen, in denen sich die untersuchte Raidgruppe befindet.

Dafür werden zunächst der Handlungstyp *Raid* (KAPITEL 8.3.1) und seine Kommunikationsgrundlagen (KAPITEL 8.3.2) in Kürze erläutert. Anschließend werden konkrete Schlüsselstellen aus dem Datenmaterial (WOWRAIDV) herausgearbeitet und hinsichtlich ihrer kommunikativen Prozesse analysiert. Der Handlungstyp *Raid* wird dabei in zwei grundlegende Phasen eingeteilt: Die erste Phase befasst sich mit den strategischen Vorbereitungsgesprächen, während derer noch keine konkreten Spielhandlungen durchgeführt werden (KAPITEL 8.3.3), und die zweite Phase thematisiert die eigentliche Kampfhandlung und die dafür notwendige aktionsbegleitende Kommunikation (KAPITEL 8.3.4). Am Beispiel der Vorbereitungsgespräche werden außerdem die Funktionen und das multimodale Zusammenwirken von Grafik, Internettelefonie und Chat im Detail besprochen (KAPITEL 8.3.3.1 und 8.3.3.2).

8.3.1 Der Handlungstyp *Raid*: Kontextinformationen

Im Gegensatz zum Rollenspiel handelt es sich beim Raiden um einen in der Tendenz leistungsorientierten Spielprozess: In einer Raidgruppe versammelt sich eine größere Zahl von Avataren – in World of Warcraft zwischen zehn und 40 Spielern – zur Bewältigung besonders fordernder spielerischer Aufgaben. In der Regel umfassen Raids die kämpferische Auseinandersetzung mit einem oder mehreren sog. *Raidbossen*. Es handelt sich dabei um besonders hartnäckige Gegner, die in einem vorprogrammierten, aber oft komplizierten, mehrphasigen Angriffsmuster gegen die Avatare vorgehen und die nur von einer ausreichend großen Avatargruppe mit einer ausgearbeiteten Kampfstrategie bezwungen werden können. Solche *Raidbosskämpfe* dauern bei reibungslosem Ablauf selten länger als 15 Minuten. In vielen Fällen (so auch wiederholt in WOWRAIDV) gehen die Spieler aber nicht aus jedem Kampf siegreich hervor. Werden alle Avatare besiegt (bzw. *getötet*, was aber in World of Warcraft lediglich eine kurzzeitige Deaktivierung der Spielfigur bedeutet), endet der Versuch in einem *Wipe*, d.h. der vollständigen Auslöschung der Avatargruppe. In diesem Fall muss ein erneuter Versuch gestartet werden, wodurch sich ein Raidvorhaben schon durch einen einzigen anspruchsvollen Raidboss sehr in die Länge ziehen kann. Fast alle Raids setzen sich aus Kämpfen gegen eine ganze Reihe von Bossen zusammen – in größeren Raidinstanzen finden über zehn solcher Begegnungen statt.⁴²⁸ Hinzu kommen z.T. längere Laufwege zum jeweiligen Kampfschauplatz, auf denen die Avatare meist schwächere Gegnergruppen (spielerspr.: „*Trash*“) bezwingen müssen, sowie die immer wieder aufkommende Notwendigkeit strategischer Absprachen und gelegentlicher Spielpausen. Dementsprechend nimmt eine Raidsitzung i.d.R.

⁴²⁸ Vgl. dazu <http://wowwiki.wikia.com/wiki/Raid> (letzter Zugriff: 01.06.17)

mehrere Stunden in Anspruch; einige Gruppen teilen ihr Raidvorhaben auch auf mehrere Termine an unterschiedlichen Tagen auf (so auch bei der Erhebung von WOWRAIDV geschehen), um den zeitlichen Aufwand pro Raidsitzung zu reduzieren. Raidvorhaben werden wegen ihrer langen Dauer und des durch die großen Spielerzahlen beträchtlichen organisatorischen Aufwandes oft Tage oder sogar Wochen im Voraus geplant und bevorzugt mit einander vertrauten *Stammgruppen* durchgeführt. Weil das für Gruppen von 10 oder mehr Spielern aber nicht immer gewährleistet werden kann, kommt es auch zu sog. *Random-Raids*, d.h. Raidgruppen, die sich aus einander (zumindest teilweise) unbekannten Spielern zusammensetzen. Weil in solchen Gruppen allerdings das Wissen einzelner Teilnehmer über die Kampfabläufe und die individuellen spielerischen Kompetenzen sehr unterschiedlich sein können, wird auf solche zufälligen Zusammenstellungen i.d.R. zumindest bei anspruchsvolleren Raidinstanzen nach Möglichkeit verzichtet.

Raidinstanzen sind nicht darauf angelegt, mühelos abgeschlossen werden zu können: Die für die Bosskämpfe benötigten Kampfabläufe müssen oft über wochenlange Routinisierungsprozesse erlernt und perfektioniert werden. Die Motivation für diesen Aufwand erhalten die Spieler durch die Aussicht auf besondere Belohnungen: Durch das Besiegen der Raidbosse können die Avatare mächtige Ausrüstungsgegenstände erhalten, die ihnen die folgenden Raids erleichtern.

Die Zusammensetzung der Avatargruppe ist ein zentrales Element der Raidplanung, da die Kämpfe ohne die richtige Avatarkonstellation nicht erfolgreich abgeschlossen werden können. Die Avatare müssen während des Raidprozesses mehrere Aufgaben übernehmen, die sich im Prinzip alle um die algorithmisch berechneten „Schadenswerte“ drehen (vgl. dazu auch KAPITEL 4.3 und 4.4):

- 1) Der besonders robuste *Haupttank* und ggf. ein *Offttank* (d.h. ein den Haupttank unterstützender Tank) müssen möglichst viel des durch den Raidboss verursachten Schadens abfangen, um dadurch die übrige Gruppe vor Schäden zu schützen.
- 2) Die *Heiler* (spielerspr. auch oft *Healer*) müssen die von ihren verbündeten Spielern erlittenen Schäden revidieren, um sie möglichst lange am Leben zu erhalten.
- 3) Die *DDs* oder *Damage Dealer* müssen möglichst große Schadensmengen an den gegnerischen NPCs (allen voran am Raidboss) verursachen, um den Kampf über kurz oder lang für die Spielergruppe entscheiden zu können.
- 4) Je nach Situation werden außerdem zusätzliche Aufgaben (*Support-Aufträge*) an die übrigen Spieler verteilt.

Obwohl diese Aufgaben zu Beginn einer Raidsitzung normalerweise klar zugeordnet werden, können manche Avatare ihre Rolle flexibel wechseln und somit nach Bedarf einer neuen Kampfsituation anpassen.

Durch die komplexe Gruppenzusammensetzung, die flexiblen Rollen einiger Avatare in dieser Zusammensetzung und durch die Notwendigkeit komplizierter und oft sehr umfangreicher Kampfstrategien besteht in aller Regel bereits vor dem eigentlichen Bosskampf Absprachebedarf (s.o., vgl. KAPITEL 8.3.3). Diese Absprachen können in nahezu beliebiger Ausführlichkeit durchgeführt werden, weil die Spieler zu diesem Zeitpunkt noch nicht unter Zeitdruck stehen und frei von spielerischen Ablenkungen kommunizieren können. Nach Beendigung der Vorabsprachen kann der eigentliche Bosskampf beginnen. Es muss aber auch *während* der Kämpfe kommuniziert werden – insbesondere, wenn die Gruppe noch keine hinreichende Routine für den jeweiligen Kampfablauf besitzt (s.o., vgl. KAPITEL 8.3.4). Hierbei steht allerdings, im Gegensatz zu den Vorbesprechungen, nicht der Informationsaustausch, sondern die Steuerung der Avatare im Vordergrund, wodurch die Kommunikation zu einer notwendigen Nebentätigkeit während des Spielens wird – hier stehen die Spieler in der Regel unter Zeitdruck, und die Kommunikation muss an den Spielablauf angepasst werden.

Für das Hauptmaterial der vorliegenden raidbezogenen Daten (WOW RAIDV-A) stand eine Raidgruppe von zehn Personen für die World-of-Warcraft-Raidinstanz „*Drachenseele*“ (aus der Spielerweiterung *Cataclysm*) zur Verfügung. Alle Raidteilnehmer kannten sich bereits vor den Aufnahmen und sind als eingespielte und raiderfahrene Gruppe gut aufeinander abgestimmt. Die Gruppe besteht aus zwei Untergruppen (Gruppen 1 und 2) mit folgender Einteilung:

Gruppe	Spielerbezeichnung	Spielergeschlecht	Avatarbezeichnung	Avatargeschlecht	Rolle	Avatar-klasse	Avatar-rasse	Anmerkungen
1	RS01	M	RA01	W	Zweittank („Offtank“)	Druide	Nachtelf	Sprechsprachlich: hörbarer fränkischer Dialekt
	RS02	M	RA02	W	Heiler	Schamane	Draenei	-
	RS03	M	RA03	M	Damage Dealer	Krieger	Mensch	-
	RS04	M	RA04	W	Damage Dealer	Schurke	Gnom	-
	RS05	W	RA05	W	Heiler	Priester	Nachtelf	-

Tabelle 8.3.1.1a: *Konstellation der Raidgruppe aus WOWRAIDV-A („Drachenseele“), Gruppe 1*⁴²⁹

⁴²⁹ Hinweis: Da die Geschlechter der Mitglieder der Raidgruppe bekannt sind (vgl. Spalte 3), werde ich bei der Nennung der Spieler in den folgenden Analysen die jeweils korrekten Geschlechterzuweisungen vornehmen.

Gruppe	Spielerbezeichnung	Spielerge-schlecht	Avatarbezeichnung	Avatarge-schlecht	Rolle	Avatar-klasse	Avatar-rasse	Anmer-kungen
2	RS06	M	RA06	M	Haupttank („Main-tank“)	Todesrit-ter	Worgen	-
	RS07	M	RA07	W	Damage Dealer	Hexer	Mensch	-
	RS08	W	RA08	W	Damage Dealer	Magier	Worgen	Ab der zweiten Hälfte des Raids nicht mehr anwesend
	RS09	M	RA09	W	Damage Dealer	Priester	Mensch	Ersatzspieler für RS08 ab der zweiten Hälfte des Raids
	RS10	W	RA10	W	Damage Dealer	Jäger	Nachtelf	-
	RS-L	M	RA-L	M	Heiler/Da-mage Dea-ler	Paladin	Mensch	Raidlei-ter, Auf-nehmen-der

Tabelle 8.3.1.1b: Konstellation der Raidgruppe aus WOVRAIDV-A („Drachensee-see“), Gruppe 2

Um zu vermeiden, dass auf Grundlage der bereits 2012 aufgenommenen Hauptdaten inzwischen unzutreffende Annahmen über die gegenwärtige Spielerkommunikation getroffen werden, wurden sie um neuere Aufnahmen des aktuelleren Raids *Schwarzfelsgießerei* (Spielerweiterung *Warlords of Draenor*, 2015) ergänzt (WOVRAIDV-B). Nach eingehender Sichtung der Ergänzungsdaten sowie nach Rücksprache mit RS-L (welcher an allen vorliegenden Raid- und als Raidleiter und als Aufnehmender beteiligt war), konnte festgestellt werden, dass zwar einige Spielmechaniken systemseitig überarbeitet wurden (v.A. einige Avatarfertigkeiten, neu hinzugekommene Bosskämpfe mit der Notwendigkeit eigener Strategien sowie die erst kürzlich erweiterten Möglichkeiten zur automatischen Erstellung von zufällig zusammengestellten Raidgruppen, durch welche auch gemischtsprachige Gruppen entstehen können)⁴³⁰, aber die multimodale Konzeption der Spielerkommunikation, bei der

⁴³⁰ Die oben erwähnte Funktion zur gemischtsprachigen Mitspielersuche ist zweifellos ein für die Entwicklung der Spielersprache und der multimodalen Kommunikation bedeutsames Element, aus dem auch neue Kommunikationsmodi emergieren könnten. Nach ersten Beobachtungen scheint hier verstärkt auf die englische Sprache sowie auf visuelle Kommunikationsmodi zurückgegriffen zu werden – was diesen Unterbereich der Raidkommunikation zu einem interessanten weiterführenden Forschungsgegenstand macht. In der vorliegenden Arbeit wird aber nur basale deutschsprachige Raidkommunikation analysiert, da nur mit einer solchen Basis ein verwertbarer Vergleichsgegenstand für die weiterführenden gemischtsprachigen Raids geschaffen werden kann.

Chat, Internettelefonie und Spielgrafik im schnellen Wechsel, oder sogar integrativ verwendet werden, ist bis heute stabil geblieben. Dementsprechend eignen sich die Hauptdaten von 2012 noch immer für die Analyse und die repräsentative Darstellung der Raidkommunikation, allerdings unter dem Vorbehalt, dass sich bestimmte Bezeichnungen für Avatar- und Bossfähigkeiten inzwischen seltener im spielersprachlichen Register wiederfinden, da die entsprechenden Fähigkeiten nicht mehr oder in abgewandelter Form existieren.⁴³¹

Zu guter Letzt noch ein Hinweis auf das Vorgehen bei der Datenanalyse: Es lässt sich in diesem Analysekontext nicht vermeiden, dass einige der Spielmechaniken und der zu ihrer Bewältigung notwendigen Spielstrategien sowie einige Kontextinformationen ausführlicher erläutert werden müssen. Dieses Vorgehen ist notwendig, um die Zusammenhänge zwischen dem Gesagten, dem Geschriebenen und dem Geschehen auf der visuellen Fläche auch für Novizen im Bereich der Computerspielforschung hinreichend nachvollziehbar rekonstruieren zu können. In der Regel werde ich solche Erläuterungen entweder zu Beginn des betroffenen Analyseabschnittes mit anschließender Besprechung der multimodalen Komponenten der Kommunikation oder, sofern es dies das Verständnis m.E. besser fördert, analysebegleitend vornehmen.

8.3.2 Kommunikationsgrundlagen im Raid

Ein Raidprozess ist stärker als die bisher untersuchten MMORPG-typischen Handlungsräume durch systemische Abläufe vordefiniert. Es handelt sich hierbei um einen konkreten *Spielprozess*, der nach relativ eng vorprogrammierten Strukturen in einem festgelegten virtuellen Spielfeld abläuft, welchem sich die Spieler anpassen müssen. Stärker als im Kontext des spielinternen Handels und während des Rollenspiels rückt hier der eigentliche Spielablauf in den Vordergrund, was Konsequenzen für die Kommunikationsstrategien hat: Es muss (zumindest phasenweise) *gleichzeitig* gespielt und kommuniziert

⁴³¹ Obwohl das an dieser Stelle nicht das zentrale Analyseinteresse ist, zeigt dieser Einblick, dass sich in dem Untersuchungsfeld „MMORPG“ diachrone Analysen mit relativ kurzen Zeitabständen durchführen ließen, mit denen die Veränderungen des spielersprachlichen Lexikons in Abhängigkeit von den aktuellsten Spielerweiterungen aufgedeckt werden könnten. Besonders auf substantivischer Ebene (z.B. Bezeichnungen für mit dem Inhalt hinzufügte Objekte, NSCs oder Fähigkeiten sowie deren ökonomische Formen) lassen sich bereits bei kurzen Abständen Unterschiede verzeichnen. Es ist allerdings genauso ersichtlich, dass ein überwiegender Teil des spielersprachlichen Registers (welcher vor allem konventionelle Routineformeln und objektübergreifende Sprachkonzepte beinhaltet) sehr stabil zu sein scheint und sich auch über Jahre hinweg kaum ändert.

werden (s.o.), was die Einsatzfähigkeit der Eingabetastatur einschränkt und die Notwendigkeit von Kommunikationsalternativen mit sich bringt.

Im Raid herrscht außerdem eine grundlegend andere Kommunikationssituation als in den öffentlicheren Handlungsräumen, die in KAPITEL 8.2 und vor allem in KAPITEL 8.1 angesprochen wurden. Hier richten sich die Beiträge nicht an (unterschiedlich) breite Empfängergruppen der spielinternen Öffentlichkeit, sondern an die weitgehend gleichbleibende Gruppe von (hier) zehn Personen. Durch die überschaubare Gruppengröße ist nicht nur ein höherer Grad an Privatheit zwischen den Kommunikationsteilnehmern gegeben, sondern es wird außerdem der Einsatz Internettelefonie ermöglicht, die in größeren Spielergruppen kaum zu verwalten ist.⁴³² Dadurch stehen in diesem Kontext alle drei übergeordneten Kommunikationsformen zur Verfügung, die in den bisher besprochenen Analysefeldern nur zu Teilen genutzt wurden (vgl. KAPITEL 8.1 und 8.2). Der Übersichtlichkeit halber möchte ich diese noch einmal überblicksartig erwähnen und ihre Rolle in der Raidkommunikation erläutern:

- 1) *Die Spielgrafik:* Hier findet das eigentliche Spielgeschehen im dreidimensionalen, virtuellen Raum statt, wodurch ein Großteil der Referenzpunkte für die gesprochene Kommunikation geliefert wird. Die zentralen grafischen Modi der Raidkommunikation sind⁴³³:
 - a) Die flüchtige virtuelle Körperlichkeit der Avatare, d.h. die Möglichkeit, mit der Spielfigur auf Objekte im virtuellen Raum zu deuten oder Bewegungsabläufe zu demonstrieren.
 - b) Persistente grafische Markierungen. Das können sowohl Spielfigurenmarkierungen sein, die entweder auf Avataren oder auf NSCs platziert werden, als auch Weltmarkierungen, die spezifische Punkte im virtuellen Raum grafisch hervorheben.
- 2) *Die Internettelefonie:* In WOWRAIDV-A wird der Hauptteil der sprachlichen Kommunikation vom Chat in die Internettelefonie verlagert. Sie dient zur Kommunikation von exklusiven Nutzergruppen und kann unabhängig von der Eingabetastatur verwendet werden. Durch sie wird

⁴³² Nur 27 von 372 in WOW-OU befragten Spielern (7,26%) gaben an, die Internettelefonie während des Spielens niemals einzusetzen (vgl. ANHANG 2, Frage 34(a)). Allerdings wird aus den Antworten zu den offenen Fragen deutlich, dass insbesondere bei größeren Gruppen von Telefonieteilnehmern Probleme beim Turnwechsel, bzw. bei der Abgabe des Sprecherrechts häufig auftreten. Interessant ist außerdem der Hinweis, dass auch Dialekte, die nur teilweise in den schriftsprachlichen Ausdruck transkribiert werden, im gesprochensprachlichen Austausch zu Verständnisproblemen führen können.

⁴³³ Vgl. dazu auch KAPITEL 7.3.2.1.

die Möglichkeit zur Produktion spontaner und inhaltlich präziser, aber auch flüchtiger sprachlicher Ausdrücke geliefert. Zentrale während des Raidens einsetzbare Kommunikationsmodi sind⁴³⁴:

a) Der Einsatz gesprochener Sprache und aller damit einhergehenden Submodi

b) Der Einsatz geschriebener Sprache und aller übrigen mit dem Schriftzeichensystem realisierbaren Modi (z.B. Emoticons, ASCII-Art etc.) im VoIP-Interface. Der Textchat im Internettelefonie-Interface liefert auch die Möglichkeit, Hyperlinks mit Verweisen auf spielexterne Informationsquellen einzusetzen (diese Möglichkeit wird in WOWRAIDV allerdings nicht genutzt, da hierfür scheinbar keine Notwendigkeit bestand.⁴³⁵).

- 3) *Der Spielchat*: Der Chat dient in WOWRAIDV-A in erster Linie der Ergänzung der Internettelefonie und der Schaffung paralleler Kommunikationsräume. Durch ihn können sprachlich präzise Ausdrücke in persistenter Form ausgegeben werden, wodurch er sich u.A. zur Wiedergabe komplizierterer Sachverhalte eignet: Schwer verständliche Informationen können im Chat im Zweifelsfall mehrfach rezipiert werden, ohne dass sie dafür mehrfach produziert werden müssten. Die wesentlichen Nachteile des Chats sind die Tastaturgebundenheit und die vergleichsweise langen Textproduktionszeiten. Diese Nachteile wiegen so schwer, dass der Chat in spielerisch fordernden Situationen (etwa während der Raidbosskämpfe) nicht auf konventionelle Weise eingesetzt werden kann.⁴³⁶ Seine für die Raidkommunikation relevanten Modi sind vor allem (vgl. auch KAPITEL 7.3.1):

a) Der Einsatz geschriebener Sprache und aller übrigen mit dem Schriftzeichensystem realisierbaren Modi (z.B. Emoticons, ASCII-Art etc.)

c) Der Einsatz von Emotes

d) Der Einsatz spielinterner Links

⁴³⁴ Vgl. dazu auch KAPITEL 7.3.3.

⁴³⁵ Dass dieser Modus allerdings eine Rolle für die Spielerkommunikation spielt, zeigte sich in den Vorbereitungen zu den Aufnahmen von WOWRAIDV. Dort wurde die Möglichkeit zum Einsatz von Hyperlinks sowohl raidbegleitend, als auch zur Unterstützung von Plaudergesprächen zumindest gelegentlich genutzt. Das spiegelt sich auch in den Ergebnissen der Online-Umfrage (WoW-OU) wider, denen zufolge 277 von 372 Probanden (74,5%) den VoIP-basierten Textchat verwenden (vgl. ANHANG 2, Frage 38).

⁴³⁶ Die offenen Antworten zu Frage 34 aus WoW-OU zeigen, dass viele Spieler sich der Stärken und Schwächen von Telefonie und Chat sehr bewusst sind. Spontaneität und Persistenz gehören zu den wichtigsten Argumenten, welche für die befragten Spieler für oder gegen eine der beiden Kommunikationsformen sprechen.

In den folgenden Abschnitten (KAPITEL 8.3.3 und 8.3.4) wird anhand ausgewählter Schlüsselstellen aufgezeigt, in welchen Kontexten welche kommunikationsformspezifischen Modi bevorzugt werden. Es wird außerdem hinterfragt, was für Auswirkungen die jeweiligen Gestaltungsmittel und Moduskombinationen auf die Kommunikation haben.

8.3.3 Frisch gesagt ist halb gewonnen: Strategische Vorbereitungsgespräche in Raidgruppen

Im ersten Analyseabschnitt zur Raidkommunikation (KAPITEL 8.3.3.1) setze ich mich mit strategischen Vorbereitungsgesprächen auseinander, in denen die gesprochene Sprache in Kombination mit Modi der grafischen Kommunikation eingesetzt wird. Hierbei soll analysiert werden, wie gesprochensprachliche und visuelle Modi ergänzend und ggf. auch restringierend aufeinander wirken können, und welche Kommunikationsmöglichkeiten sich für die Spieler daraus ergeben. Dabei werden zunächst Beispiele ausgewählt, in denen der Chat keine Rolle spielt. In KAPITEL 8.3.3.2 werde ich dann auch auf die Rolle des Chats in der Raidkommunikation eingehen. Mit diesem Vorgehen möchte ich mich stufenweise von den einfacheren Varianten der Raidkommunikation ausgehend an die komplexeren Formen annähern.

8.3.3.1 Grafik und gesprochene Sprache in der Raidkommunikation

Der Umfang und die Ausführlichkeit der Vorbereitungsgespräche für einen Bosskampf hängen stark vom Vorwissen und der spielerischen Routine der Spielergruppe ab. Selbst eingespielte Raidgruppen kommen ohne ein Minimum an Vorabsprachen nicht aus – es müssen im Vorfeld das genaue Raidvorhaben diskutiert, die Avatare ihren Aufgaben zugewiesen und in Gruppen eingeteilt sowie eventuelle Unklarheiten beseitigt werden. Inhaltlich ausführlichere Vorbereitungen fallen aber vor allem für weniger eingespielte Gruppen an, deren Mitglieder auf eine unterschiedliche Wissensbasis über die Kampf-abläufe zugreifen.

WOWRAIDV-A beinhaltet sowohl einfache, als auch ausführlichere Varianten von Vorbereitungsgesprächen: Zwar ist die Gruppe durch zahlreiche frühere Sitzungen aufeinander abgestimmt und mit der bevorstehenden Raidinstanz im Prinzip vertraut, allerdings werden in der für die Daten aufgenommenen Sitzung einige Bosskämpfe der Raidinstanz auf einem erhöhten Schwierigkeitsgrad („*hero*“, bzw. „*heroic*“) angegangen, wofür sich die Spieler noch eine passende Kampfstrategie erarbeiten müssen. Der Raidleiter (RS-L) hat sich auf Basis der bisherigen Versuche in den vorangehenden Wochen

(welche nicht von Erfolg gekrönt waren) im Internet über mögliche Strategieänderungen informiert und diskutiert sie bei Bedarf vor dem jeweiligen Kampf mit der übrigen Gruppe.

In den folgenden Analysen werden die ausführlicheren Vorbesprechungen zu den neuen Strategien zentral diskutiert, weil sich hieraus besonders aufschlussreiche Schlüsselstellen extrahieren lassen. Bei besser bekannten Bosskämpfen können die Spieler auf eine große Menge impliziten Routinewissens zugreifen, was die Vorbesprechungen schwerer nachvollziehbar und für die Analyse weniger ergiebig macht. In den umfassenderen Vorabsprachen müssen größere Informationsmengen – auf sprachlicher oder auf anderer modaler Ebene – explizit gemacht werden und stehen damit frei für die Analyse zur Verfügung.

Im Zentrum der Analyse stehen daher im Folgenden nicht die ersten beiden Bosskämpfe der Raidinstanz, welche für die Raidgruppe keine Herausforderung mehr darstellen, sondern der *dritte* Kampf, der in den Aufnahmen erst nach etwa zwei Stunden und zehn Minuten Spielzeit beginnt (s.u.). Hier setzt sich die Gruppe mit dem Bossgegner „*Hagara die Sturmbinderin*“ auseinander, welche im erhöhten Schwierigkeitsgrad bekämpft werden soll. Diese Begegnung gilt als die aktuelle „Baustelle“ des Stammraids – die Gruppe hat sich in den vergangenen Wochen zwar schon daran versucht, blieb dabei aber bisher erfolglos. Der Raidleiter RS-L hat sich im Vorfeld über eine mögliche Kampfstrategie informiert⁴³⁷, die er im Vorfeld erläutert.

Bei seinen Erläuterungen bezieht er sich auf den für alle Spieler sichtbaren Kampfschauplatz (vgl. Abbildung 8.3.3.1.1), welcher aus einer großen, runden Fläche besteht. Der Schauplatz lässt sich außerdem in zwei (auch visuell getrennte) Bereiche einteilen (schematisch dargestellt in Abbildung 8.3.3.1.2, s.u.).

⁴³⁷ Vorschläge für Raidbossstrategien stehen im Internet in großer Zahl auf inoffiziellen Hilfeseiten oder in Form von Onlinevideos zur Verfügung, vgl. z.B. <http://wow.mmozone.de/wow-guides/wod-raids/> (letzter Zugriff: 01.06.17).



Abbildung 8.3.3.1.1: Der Kampfschauplatz des Raidbosses „Hagara die Sturmbinderin“ (Quelle: WOWRAIDVA-1)

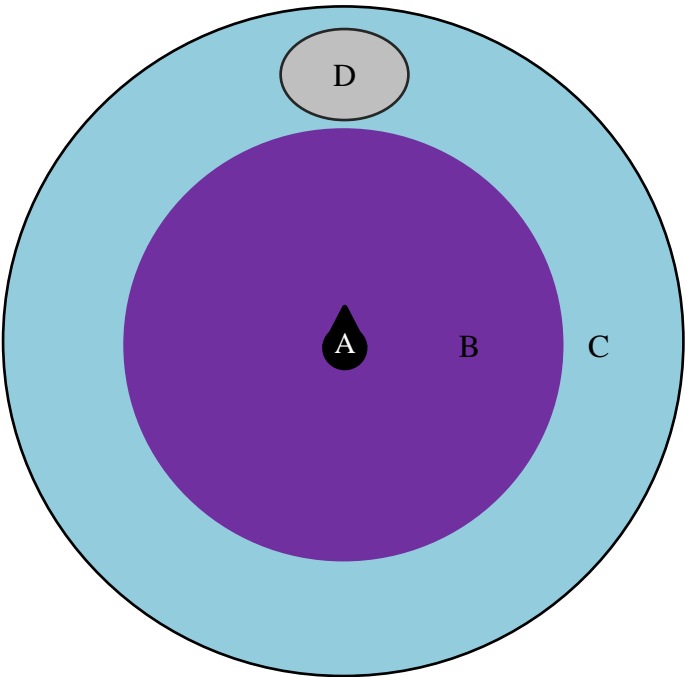


Abbildung 8.3.3.1.2: Schematische Darstellung des Kampfschauplatzes aus der Vogelperspektive (Quelle: eigene Darstellung)

Die Kampffläche besteht aus einem inneren Ring (B) und einem äußeren Ring (C). Im Zentrum des inneren Ringes steht der kampfbereite Raidboss und ist mit dem Gesicht zur nördlichen Seite ausgerichtet (A). Er greift die Gruppe jedoch erst an, wenn sich einer der Avatare zu nahe an ihn heranbegibt (etwa in das zweite Drittel des inneren Ringes) – solange sich die Avatargruppe also in ausreichender Distanz zum Raidboss befindet, haben die Spieler genügend Zeit für Vorbesprechungen. Die Avatare betreten den Schauplatz durch ein leuchtendes Portal, das an der Nordseite des äußeren Rings positioniert ist (vgl. Abbildung 8.3.3.1.1). Dort befindet sich typischerweise auch ihr „Camp“ – der Sammelpunkt für alle Lagebesprechungen, der auch als Ausgangspunkt für alle visuellen Verweise dient (D).

Der Kampfverlauf verlangt von den Spielern, ihre Avatare in zwei unterschiedlichen Kampfphasen (einer „*Blitzphase*“, in welcher die Avatare in drei Gruppen aufgeteilt werden müssen, von denen sich zwei koordiniert über das Feld zu bewegen haben, und einer „*Frostphase*“, in welcher alle Avatare vor flächendeckenden Eisangriffen fliehen müssen, s.u.) jeweils in den richtigen Bereich des Kampffeldes zu steuern: Die Avatare müssen sich nicht nur zum richtigen Zeitpunkt im korrekten Ring des Spielfeldes befinden, sondern auch die korrekte Position *innerhalb* des Rings einnehmen. Werden diese Positionen nicht eingehalten, kann das zur Niederlage der ganzen Avatargruppe führen. Entsprechend muss bereits vor dem Kampfbeginn klar sein, welcher Avatar (bzw. welche Avatargruppe) sich zu welchem Zeitpunkt wo zu befinden hat.

Genau diese Einteilung nimmt RS-L zu Beginn der Besprechungen vor. Dafür muss er allerdings, da der runde Schauplatz zunächst in alle Richtungen gleichförmig aufgebaut ist, visuelle Fixpunkte anbringen (vgl. Transkript 8.3.3.1.1, Abbildung 8.3.3.1.3)⁴³⁸.

⁴³⁸ Hinweis: In den folgenden Transkriptausschnitten werden die Chatanteile nicht mitaufgenommen. Der Chat wurde zwar phasenweise verwendet, steht allerdings in einem anderen als dem hier fokussierten Analysezusammenhang. Die Integration des Chats mit anderen Kommunikationsformen wird in KAPITEL 7.3.3.2 aufgegriffen.

Zeile	(T)	KF	Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:12:51	VoIP	RS-L	im prinZIP´ äh:: (.)
		Grafik		Die gesamte Raidgruppe ist im Camp (Punkt D, Abbildung 8.3.3.1.3 oben) versammelt und blickt auf den im Zentrum stehenden Raidboss. Direkt vor der Gruppe befindet sich eine blaue Weltmarkierung auf dem Boden (Abbildung 8.3.3.1.4).
2	02:12:52	VoIP	RS10	[(lacht)) <<lachend>Okay;> ((lacht))]
3		VoIP	RS-L	[hab ich jetzt gehört dass man den boss auch ruhig in der mitte ↑TANKen kann´]
	02:12:56	VoIP	RS-L	ÄHM::-
4	02:12:58	VoIP	RS-L	nur (.) es darf NIEMand hundertachzig grad- (.)
5	02:13:02	VoIP	RS-L	vor ihr stehn. (.) das heißt wir stehen im grunde !ALLE!´ (-)
6	02:13:03	VoIP	RS-L	HINTER ihr außer rs06.
7	02:13:04	VoIP	RS01	mHM?
8	02:13:08	VoIP	RS-L	<<all>ÄHM ähm ähm ähm ähm ähm ähm ähm ähm?::>
9	02:13:09	Grafik		Die aktuell auf dem Spielfeld befindliche blaue Weltmarkierung wird durch einen nicht identifizierten Spieler gelöscht.
10	02:13:10	VoIP	RS-L	<<len>in den BLITZphasen. (--)>
11	02:13:11	VoIP	RS-L	<<len>MÜSsen wir- (-)>
12	02:13:12	VoIP	RS-L	<<all>oder werden wir das einfach wieder SO machen´ (.)
13	02:13:14	VoIP	RS-L	<<all>dass wir diese pyLONEN-> (.) die hier entstehn- (.)
14	02:13:15	VoIP	RS-L	das SIND glaub ich- (.)
15	02:13:16	VoIP	RS-L	ich weiß gar nicht mehr WO die e_entstehn==
16	02:13:17	VoIP	RS-L	=ich glaub die stehn SCHRÄG oder? (2)
17	02:13:20	VoIP	RS-L	obwohl <<genuschelt>ch_stehn> überALL is ja wurscht´ [(.) so- (.)]
18		VoIP	RS05	[JA so wie]
19	02:13:22	VoIP	RS-L	[auf JEDEN fall:]

20		VoIP	RS05	[normAL und dann da_hm;]
21	02:13:23	VoIP	RS-L	im NOrdem auf jeden fall- (.)
22	02:13:24	VoIP	RS-L	erscheint das ADD? (.)
23	02:13:25	VoIP	RS-L	das is HIER? (1)
		Grafik		Der RL setzt eine grüne Weltmarkierung zwischen die Avatargruppe und das Eingangsportal (siehe Abbildung 8.3.3.1.5)
24	02:13:27	VoIP	RS-L	hier spawnnt das ADD? (-)
25	02:13:28	VoIP	RS-L	und HIER wird dann auch die erste pylone aktiviert;=
26	02:13:30	VoIP	RS-L	=das sind nämlich ACHT hier; (-)
27	02:13:31	VoIP	RS-L	<<p>nich VIER.> (--)
28	02:13:32	VoIP	RS-L	°hh (-) <<p> FÄLLT mir <<verschluckt>(grad)>wieder ein.>
29	02:13:33	VoIP	RS-L	so_und dann haben wir VIER leute die laufen. (.)
30	02:13:34	VoIP	RS-L	zwei LINKS? (.) zwei RECHTS.

Transkript 8.3.3.1: *Anbringung erster visueller Orientierungspunkte in der sonst gleichförmigen visuellen Fläche*
(Quelle: WoWRAIDV-AI)⁴³⁹

⁴³⁹ *Add* (Substantiv, n.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch): Bezeichnet einen *zusätzlichen* Feind, der während eines laufenden Kampfes gegen einen anderen Feind (oft einen →Boss) diesen als Verstärkung unterstützt. Etymologisch ist der Ausdruck vermutlich auf das englische Substantiv *addition* (dt. *Zusatz*), bzw. auf das Verb *to add sth.* (dt. *etw. hinzufügen*) zurückzuführen.
Spawnen (Verb): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch): Von. engl. Verb *to spawn* (dt. *auftauchen*). Bezeichnet das Erscheinen von (oft feindseligen) Spielfiguren auf dem virtuellen Spielfeld.



Abbildung 8.3.3.1.4: Die Ausgangsposition der Raidgruppe (Quelle: WoWRAIDV-AI)



Abbildung 8.3.3.1.5: *Positionierung einer grafischen Weltmarkierung bei zeitnaher Nennung des markierten Punktes auf der visuellen Fläche (Quelle: WOVRAIDV-A1)*

Der Ausschnitt (dessen Inhalte ich analysebegleitend erläutern werde) zeigt gleich mehrere Modi zur visuellen Orientierung im virtuellen Raum.

Der erste Teil der Anweisungen bezieht sich auf den Ort, an dem der Raidboss *getankt* werden soll: Der *Tank* (hier RS06) besitzt Fähigkeiten, mit denen er den Raidboss (zumindest in bestimmten Kampfabschnitten) dazu zwingen kann, ihn fokussiert anzugreifen und ihm dabei über das Spielfeld zu folgen.

Da der Raidboss in aller Regel eines der salientesten Elemente im visuellen Feld ist, ist er typischerweise auch ein visueller Referenzpunkt für die Spielergruppe. Das bedeutet, dass der Tank in der Lage ist, den Raidboss als Orientierungspunkt frei im virtuellen Raum zu positionieren. In diesem Falle schlägt RS-L vor, den Raidboss im Zentrum des Spielfeldes zu belassen („*Im Prinzip hab ich jetzt gehört, dass man den Boss auch ruhig **in der Mitte** tanken kann.*“, Zeilen 1-3)⁴⁴⁰. Dieser wird dabei allerdings nicht nur als grober visueller Fixpunkt eingesetzt, sondern es kann außerdem zwischen einer Vorder- und einer Rückseite unterschieden werden, an welchen sich die Gruppe orientieren kann. Die Positionierung an der richtigen Seite des Bossgegners ist wichtig für den Spielerfolg, da dieser in den vorderen 180° seiner Blickrichtung Angriffe austeilt, denen nur der Tank standhalten kann. Entsprechend müssen sich alle Spieler *außer* dem Tank (RS06) hinter dem Bossgegner befinden („*Nur / es darf niemand **hundertachtzig grad vor ihr** stehen. Das heißt, wir stehen im Grunde **alle hinter ihr**, außer RS06.*“, vgl. Zeilen 4-6). Die Orientierung wird hier also *relativ* zum Bezugsobjekt ausgerichtet – ganz gleich, wo sich dieses im virtuellen Raum befindet.

Mit seinen Erklärungen von Zeile 1 bis Zeile 6 bezieht sich RS-L sprachlich auf das visuelle Ausgangsmaterial. Solche Beschreibungsvorgänge können misslingen, wenn der visuelle Referenzpunkt nicht eindeutig ist, wie sich im zweiten Teil des Abschnittes zeigt: In der „*Blitzphase*“ des Kampfes (s.o.) tauchen an acht Stellen im virtuellen Raum Kristallstrukturen auf (die von RS-L als „*Pylonen*“ und vom Spielsystem als „*Kristalleiter*“ bezeichnet werden), über welche mithilfe der Körper der Avatare während des Kampfes elektrische Ladungen vom einen Ende des Spielfeldes an das andere Ende geleitet werden müssen, um damit eine kurze Phase erspielen zu können, in welcher der Bossgegner verletzbar ist.

In den Zeilen 10-17 versucht RS-L, die Entstehungspunkte dieser Kristalleiter im virtuellen Raum zu erklären: „*In den Blitzphasen müssen wir / oder werden wir das einfach wieder so machen, dass wir diese Pylonen, die hier entstehen, das sind, glaub ich / ich weiß gar nicht mehr, wo die entstehen. **Ich glaub, die stehn schräg**, oder? Obwohl, überall. Ist ja wurscht.*“

Die Beschreibung „*ich glaub, die stehn schräg*“ reicht streng genommen nicht aus, um eindeutig nachvollziehbar zu machen, wo die entsprechenden Objekte tatsächlich auftauchen werden, weil hierfür ein visueller Ankerpunkt fehlt. Hier kann nur durch die Deutung des Kontextes erschlossen werden, wie die Erklärung gemeint ist. Auch wenn man weiterhin von dem im Zentrum des

⁴⁴⁰ In den folgenden Analysen werde ich wichtige Schlüsselbeiträge im Fließtext zur leichteren Lesbarkeit noch einmal ohne Berücksichtigung der GAT2-Konventionen transkribieren und nach Notwendigkeit Markierungen im Fettdruck anfügen.

Raumes stehenden Raidboss ausgeht, bleibt die Frage: *Schräg im Verhältnis zu was?* Anzunehmen ist, dass RS-L hier vom Zentrum des Spielfeldes ausgeht und seine Angaben im Verhältnis zur Linie zwischen Bossgegner (Markierung A in Abbildung 8.3.3.1.2) und der Avatargruppe/dem *Camp* (also Markierung D) macht. Mit „*schräg*“ sind dann die diagonalen Endpunkte der visuellen Fläche gemeint, also die Punkte im Nordosten, im Nordwesten, im Südosten und im Südwesten. Damit wäre aber nur ein Teil der notwendigen Punkte im visuellen Raum geklärt: Da während des Kampfes nicht nur vier, sondern acht Kristallleiter auftauchen (vgl. Zeilen 26 und 27), blieben selbst bei dieser Beschreibung vier weitere Punkte ungeklärt. In Anbetracht dieses Umstandes scheint RS-L auf weiteren Recherche- und verbalen Beschreibungsaufwand verzichten zu wollen und belässt es bei der allgemeinen (und ohne visuelle Konkretisierung nicht besonders präzisen) Information „*Obwohl, überall. Ist ja wurscht.*“ (Zeile 17).

Anschließend wird allerdings eine exakte Benennung von Punkten im visuellen Raum notwendig: RS-L informiert die Gruppe darüber, dass am nördlichen Rand des Spielfeldes zu Beginn der Blitzphase ein *Add*, also ein zusätzlicher Gegner erscheint, welcher von den *Tanks* der Gruppe abgefangen und von der übrigen Gruppe ferngehalten werden muss. Da die Spieler schnell genug auf diese zusätzliche Gefahr reagieren müssen, um so eine Niederlage für die gesamte Spielergruppe zu vermeiden, muss die Angabe, *wo* der zusätzliche Gegner erscheint, so genau wie möglich sein: „*Im Norden auf jeden Fall erscheint das Add. Das ist hier. Hier spawnnt das Add. Und hier wird auch die erste Pylone aktiviert.*“ (Zeilen 21-25).

Mit der Aussage „*Das ist hier.*“ (Zeile 23, Markierung durch WS) benennt RS-L einen spezifischen Punkt auf der visuellen Fläche, den er zeitgleich mit einer grafischen Weltmarkierung (grüne Farbe) visuell sichtbar macht (vgl. Abbildung 8.3.3.1.5). Die verbale Deixis *hier* (ausgehend von der deiktischen Projektion auf den virtuellen Raum, nicht von der Origo des realweltlichen Senders) funktioniert an dieser Stelle nur durch die *zeitnahe* Setzung der grafischen Markierung, weil erst dadurch ein – dann allerdings eindeutiger – Referenzpunkt geschaffen wird; es handelt sich also um eine kombinatorische Form von verbaler und nonverbaler Deixis. Ausgehend von diesem eindeutigen Punkt kann RS-L nun auch wenigstens den ersten (und damit wichtigsten) der acht zuvor uneindeutig gebliebenen Entstehungspunkte für die o.g. Kristallleiter genau benennen (vgl. Zeile 25).

Das Beispiel zeigt, wie durch den Einsatz grafischer Weltmarkierungen in der visuellen Fläche der verbale Beschreibungsaufwand zur Benennung spezifischer Punkte im virtuellen Raum merklich reduziert und vereinfacht werden kann. Hätte RS-L keinen Zugriff auf solche Markierungen gehabt, so hätte er den Punkt entweder anhand alternativer Markierungen definieren müssen

(z.B. anhand bereits vorhandener virtueller Objekte, wie etwa mit der Beschreibung „*beim Eingangsportal*“), oder er hätte (für den Fall, dass sich keine anderen visuellen Orientierungsmöglichkeiten in der Nähe befinden) kompliziertere sprachliche Umschreibungen liefern müssen, die ein größeres Potenzial besitzen, missverstanden zu werden (z.B.: „*im äußeren Spielfeldring in Blickrichtung des Bosses bei seiner Startaufstellung*“ oder „*am nördlichen Ende des Spielfeldes*“). Entsprechend ist die grafische Weltmarkierung hier sowohl ein Ökonomiemodus (da sie den sprachlichen Aufwand der Beschreibung reduziert), als auch ein Präzisierungsmodus (weil sie einen spezifischen Punkt im visuellen Raum unmissverständlich hervorheben kann).

Im letzten Abschnitt des Beispielausschnittes nutzt RS-L die grafische Markierung außerdem als Orientierungspunkt für die Bewegungsabläufe, die von einem Teil der Spieler gefordert werden, um die Elektrizität über die Kristalleiter vom einen Ende des Spielfeldes zum anderen zu leiten (s.o.). Die betroffenen Spieler müssen sich im entsprechenden Kampfabschnitt in zwei Gruppen gleicher Größe aufteilen und in entgegengesetzter Richtung am äußeren Ring des Kampfschauplatzes entlanglaufen: „*So, und dann haben wir vier Leute, die laufen: zwei links, zwei rechts.*“ (Zeilen 29 und 30). Diese Anweisung ist nur dann zu verstehen, wenn ein eindeutiger Ausgangspunkt für die Bewegung zur Verfügung steht. Obwohl hier nicht noch einmal der konkrete Bezug zur grafischen Markierung hergestellt wird, ist die Beschreibung nicht missverständlich, weil der erste der benötigten Kristalleiter direkt bei der neuen Markierung entsteht. Mit den Angaben „*links*“ und „*rechts*“ meint RS-L seitlichen Ränder des Spielfeldes, ausgehend von dem aktuellen Standpunkt der Gruppe (welcher Deckungsgleich mit dem Standpunkt der Weltmarkierung ist) mit Blickrichtung zum Raidboss. Wäre die Blickrichtung der Gruppe nicht eindeutig gegeben – beispielsweise, weil sich das *Camp* an anderer Stelle befindet als die grafische Markierung –, so wären möglicherweise Spezifizierungen notwendig.

Da der Überblick während des Kampfverlaufes allerdings schnell verlorengehen kann (die Spieler bewegen sich dann über längere Zeitabschnitte bei gleichzeitiger Berücksichtigung komplexer spieltechnischer Vorgänge über die visuelle Fläche), ergänzt der Raidleiter seine Anweisungen etwas später außerdem um zwei grafische Markierungen (rot und violett), damit die Laufrichtungen der vier Spieler auch während hektischer Kampfabläufe erkennbar bleiben (vgl. Abbildung 8.3.3.1.6). Von nun an wird die Benennung der Laufrichtungen „links“ und „rechts“ durch die konkreteren und weniger missverständlichen Wege zwischen den grafischen Weltmarkierungen („von grün Richtung rot“ und „von grün Richtung lila“) ersetzt (vgl. Transkript 8.3.3.1.2).



Abbildung 8.3.3.1.6: Der Raidleiter bringt eine rote und eine violette Weltmarkierung auf dem Spielfeld an, welche die Laufwege der Avatare während des späteren Kampfes salient hervorheben sollen. (Quelle: WOWRAIDV-A1)

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:14:47	VoIP	RS-L	ich hab [jetzt mal kurz die] RIChtungen markiert- (.)
2		VoIP	RS01	[es HILFT: <<p>ja:.>]
3	02:14:49	VoIP	RS-L	also wer läuft von grün richtung ROT?=-
4	02:14:50	VoIP	RS-L	=und wer läuft von grün richtung Lila- (2,5)
5	02:14:51	Grafik		RA08 und RA04 laufen auf die linke Seite zu der roten Markierung.
6	02:14:53	VoIP	RS-L	[Okay.]
7		VoIP	RS08	[((räuspert sich))]
8	02:14:54	VoIP	RS08	rs04 und ich ROT:-
9	02:14:55	VoIP	RS-L	Okay.
10	02:14:56	VoIP	RS01	<<h>und wo bleiben die andern STEHN?>
11	02:14:58	VoIP	RS-L	die ↑andern stehn in der Mitte bei hagara.
12	02:15:00	VoIP	RS-L	[(XXX) in der blitz]phase isses ja WURscht?
13		VoIP	RS01	[ACHso dann (xxx)]
14	02:15:02	VoIP	RS-L	ähm (.) ich möcht es ungern marKIERen,=
15	02:15:03	VoIP	RS-L	=aber da einfach ge[CAMPT sammeln,]=
16		VoIP	RS01	[mHM?]
17	02:15:04	VoIP	RS-L	=da möglichst in diesem inneren ↑CAro ding da:-=
18	02:15:06	VoIP	RS-L	=in diesem VIEReck,

19	02:15:08	VoIP	RS-L	[wo SIE da drinsteht?]
		Grafik		RA06 läuft in Richtung der violetten Markierung und kehrt danach wieder in die Gruppe zurück.
20		VoIP	RS06	[ja und mit wem geh ich dann] nach Lila?
21	02:15:10	VoIP	RS-L	genau mit: [m_du gehst nach Lila:-](.)
22		VoIP	RS06	[(FALLS ich hinter) (xxx´)]
23	02:15:11	VoIP	RS-L	mit ähm: RA03 zusammen.

Transkript 8.3.3.1.2: *Der Einsatz grafischer Weltmarkierungen und Bodenmarkierungen als Referenzpunkte für verbale Beschreibungen (Quelle: WOWRAIDV-A1)*

In Zeile 1 des Beispiels verweist RS-L sprechsprachlich auf die beiden neuen Markierungen in der visuellen Fläche. Nun möchte er Spieler einteilen, welche im Rahmen der oben erläuterten Kampfmechanik „von grün richtung rot“ und „von grün richtung lila“ laufen. Auf seine Frage hin, welche Spieler bereit sind, diese Aufgabe zu übernehmen (Zeilen 3 und 4) melden sich RS08 und RS04 zunächst nonverbal, indem sie ihre Avatare ein Stück auf die rote Markierung zubewegen (Zeile 5). Obwohl RS-L diese Einteilung bereits akzeptiert („okay“, Zeile 6), bestätigt RS08 diese Information noch einmal verbal (Zeile 8).

Noch bevor die zwei Spieler für die violette Markierung eingeteilt wurden, möchte RS01 wissen, wo sich die übrigen sechs Avatare der Raidgruppe während dieses Abschnittes zu befinden haben („und wo bleiben die anderen stehn?“, Zeile 10). Für diese Zuteilung möchte RS-L keine grafischen Markierungen einsetzen (Zeile 14), weil hiervon nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung steht. Stattdessen beschreibt RS-L den Sammelpunkt anhand anderer visueller Orientierungspunkte: „Die andern stehn in der Mitte **bei Hagara**. Ähm | ich möchte es ungern markieren, aber da einfach **gecamp**⁴⁴¹ sammeln. Da **möglichst in diesem inneren Caro-Ding** da. **In diesem Viereck**, wo sie drinsteht.“ (Zeilen 11-19)

Zunächst wird hier erneut auf den Orientierungspunkt „Raidboss“ verwiesen (**bei Hagara**). Da hierbei allerdings noch ein relativ großer Interpretationsspielraum besteht (es ist nicht klar, *wie nahe* sich die Spieler an diesem Orientierungspunkt befinden müssen), engt RS-L die gemeinte visuelle Fläche noch weiter ein, indem er zunächst die Anweisung „gecamp“ ergänzt (d.h.: alle Avatare müssen möglichst nahe beieinander stehen) und anschließend auf das Bodenmuster des Kampfschauplatzes verweist (vgl. Abbildung 8.3.3.1.7), welches ihm ermöglicht, einen konkreten Punkt in der visuellen Fläche zu benennen.

⁴⁴¹ *Gecamp* (Verb): Spielerspr. Register. (verm. spielunspezifisch, genretypisch): Verbale Derivation von →*Camp*, die in etwa *dicht beieinanderstehend* bedeutet.



Abbildung 8.3.3.1.7: Der Sammelpunkt der übrigen Gruppe beim auf dem Boden sichtbaren viereckigen Muster (Quelle: WOWRAIDV-A1)

Obwohl die sprechsprachliche Beschreibung des Sammelpunktes zunächst unnötig umständlich wirkt, macht ein Blick auf die grafische Ebene klar, warum RS-L hierfür mehr als nur einen Anlauf benötigt: Der Raidboss befindet sich innerhalb zweier sich einschließender und geometrisch ähnlicher vierkantiger Formen, welche beide als „Karo“ beschrieben werden können. RS-L möchte allerdings, dass sich die Gruppe innerhalb der *inneren* der beiden Formen versammelt und muss daher spezifizieren: „*In diesem inneren Caro-Ding da. In diesem Viereck, wo sie drinsteht.*“ Damit ist der Sammelpunkt eindeutig benannt. Das wäre schon bei der ersten Konkretisierung der Fall gewesen, da nur eine einzelne ‚innere‘ geometrische Form im Bodenmuster zu sehen ist. Die Ergänzung „*in diesem Viereck*“ dient entsprechend nur der Absicherung und Festigung, die aber auch ein weiteres distinktives Merkmal für die innere Form liefert: Die innere Form besitzt weniger stark nach innen gebogene Kanten als die äußere Form, und ließe sich daher von dem äußerem „Karo“ als inneres „Viereck“ (gemeint ist vermutlich eher ein Rechteck oder Quadrat) unterscheiden.

Das Beispiel zeigt, wie sich die Spieler neben den vom System zur Kommunikation vorgesehenen visuellen Modi auch weiterer Möglichkeiten bedienen, um eindeutige Punkte in der visuellen Fläche zu benennen. Es zeigt allerdings auch, dass solche alternativen Orientierungsmöglichkeiten einen größeren Bedarf an sprachlichen Präzisierungen hervorrufen können – die Bodenmuster sind an dieser Stelle ein relativ unkonventioneller, vielleicht sogar ein ad-hoc-Orientierungsmodus, der stärker als die kontextuell-konventionellen Weltmarkierungen sprachlich vereindeutigt werden muss.

Eine weitere Alternative zur Schaffung visueller Ankerpunkte bilden grafische *Figuren-* bzw. *Avatarmarkierungen*: Diese erscheinen nicht auf einem bestimmten Punkt im virtuellen Raum, sondern ‚schweben‘ (mit denselben Farb- und Zeichenkombinationen wie die Weltmarkierungen, vgl. KAPITEL 8.3.1.2.1) über dem Kopf der markierten Spielfigur. Dadurch wird die Position

der Figur auf dem Spielfeld hervorgehoben, was während des Raidgeschehens häufig zur Gruppenkoordination eingesetzt wird (vgl. Transkript 8.3.3.1.3)

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	00:15:38	VoIP	RS02	können wir (.) haben wir noch ne markIERung übrig?
		Grafik		Die Gruppe versammelt sich nach einer Niederlage wieder in ihrem <i>Camp</i> auf dem Kampfschau- platz.
2	00:15:41	VoIP	RS-L	mh:: (-) müsste was WEGnehmen aber;
3	00:15:43	VoIP	RS01	Ne GRÜ[ne;]
4	00:15:44	VoIP	RS-L	[is]alles geSETZT aber [ich- (XXX XXX XXX)]
5	00:15:45	VoIP	RS02	[ne:: dann] vielleicht ↑NICH-
6	00:15:46	VoIP	RS02	nur dass wir soFORT alle an die gleiche stelle laufen;
7	00:15:48	VoIP	RS02	weil der schaden der reinkommt ist [ex]!TREM!
8		VoIP	RS-L	[JA;]
9	00:15:51	VoIP	RS05	na GUT das kann man sich ja ungefähr so merken dass man dahin geht wo hagara steht;
10	00:15:55	VoIP	RS02	JA ↑aber offenbar hat man da so_n bisschen- (.)
11	00:15:57	VoIP	RS02	orientierungsschwierigkeiten grad geHABT ↓weil ich_äh: (.)
12	00:16:00	VoIP	RS02	da eben ↑nich alle geSEHen habe;
13	00:16:01	VoIP	RS03	(↑ja) macht doch_n mark auf_n HEiIler;
14	00:16:03	VoIP	RS02	ALso ich [(-) huh?]
15	00:16:04	VoIP	RS05	[ja: dann] (.) setz dein mark auf dich SELBST rs02;
16	00:16:07	VoIP	RS05	dann (--) laufen wir einfach zu DIR-
		Grafik		RS-L setzt die grüne Figurenmarkierung auf RA02 (vgl. Abbildung 8.3.3.1.8)
17	00:16:09	VoIP	RS-L	<<p>den GRÜnen sollte man da gut ↑sehn?>

Transkript 8.3.3.1.3: Zuweisung einer Figurenmarkierung (Quelle: WoWRAIDV-A2)



Abbildung 8.3.3.1.8: Grüne Figurenmarkierung zur Hervorhebung eines Avatars aus der Gruppe (Quelle: WOWRAIDV-A2)

Das Transkript 8.3.3.1.3 zeigt, warum Avatarmarkierungen gegenüber Weltmarkierungen während des Raidprozesses hilfreicher sein können: In bestimmten Phasen des Kampfverlaufes gegen den o.g. Raidboss (es handelt sich noch immer um „Hagara die Sturmbinderin“) erhalten alle Avatare hohe Schadenswerte, wodurch die Heiler der Gruppe besonders gefordert werden. Damit diese die ganze Raidgruppe mit ihren Heilfähigkeiten erreichen können, müssen die Avatare zu diesem Zeitpunkt relativ nahe beieinanderstehen. Um zu Beginn einer solchen Phase abzusichern, dass alle Spieler sofort sehen, in welche Richtung sie zu laufen haben, fragt RS02 (welcher eine Heilerklasse spielt) nach einer grafischen Markierung, um einen gemeinsamen Sammel- punkt hervorheben zu können („Haben wir noch ne Markierung übrig?“ [...] „nur dass wir sofort alle an die gleiche Stelle laufen.“, Zeilen 1 und 6). Allerdings sind alle zur Verfügung stehenden Weltmarkierungen bereits auf dem Spielfeld verteilt (vgl. Zeilen 2 und 4), weswegen diese Möglichkeit wegfällt. RS05 verweist stattdessen auf den Raidboss selbst als visuellen Orientierungspunkt vor („Na gut, das kann man sich ja ungefähr so merken, dass man dahin geht, wo Hagara steht“, Zeile 9). Daraufhin erwidert RS02, dass dieser Orientierungspunkt aufgrund mangelnder Genauigkeit offenbar nicht zuverlässig genug ist („Ja, aber offenbar hat man da so'n bisschen Orientierungsschwierigkeiten gerade gehabt. Weil ich [...] da eben nicht alle gesehen habe.“, Zeilen

10-12). Die Lösung liefert RS03, der eine Figurenmarkierung als Salienzmodus vorschlägt („*Ja mach doch `n Mark auf'n Heiler. [...] Dann laufen wir einfach zu dir.*“, Zeilen 13 und 16). Dieser Vorschlag wird mit der für besonders auffällig erachteten grünen Markierung (Zeile 17, Abbildung 8.3.3.1.8) sofort umgesetzt. Die Figurenmarkierungen sind allerdings keine reine Notlösung, sondern haben einen entscheidenden Vorteil gegenüber den Weltmarkierungen: Während eine Weltmarkierung statisch auf dem markierten Punkt auf dem Spielfeld verbleibt, bewegt sich eine Figurenmarkierung *mit dem Avatar mit*, wodurch die sie flexibler einsetzbar ist und eine andere Form von Kommunikation ermöglicht: Auf eine Weltmarkierung wird während des Kampfgeschehens meistens einfach anhand ihrer Farbe referiert (z.B.: ‚*alle zu gelb*‘ oder ‚*bei blau sammeln*‘, s.u.). Eine Deixis via Figurenmarkierungen wird dagegen direkt über den auf den Avatar projizierten Origo-Nullpunkt abgewickelt (z.B. ‚*alle zu mir!*‘), was aber nur funktioniert, wenn die Spieler über die Stimme des VoIP-Senders eine Zuordnung zu einem entsprechend markierten Avatar treffen können. In beiden Fällen wird allerdings durch die Verlagerung von Informationen auf die visuelle Ebene nicht nur eine erhebliche Menge an sprachlichem Formulierungsaufwand gespart, sondern auch ein präziser Punkt in der visuellen Fläche benannt – wenngleich die beiden Markierungstypen also im Detail unterschiedlich funktionieren, sind sie hinsichtlich ihrer Funktionalität sowohl als Ökonomie- als auch als Präzisionsmodus zu gebrauchen.

Verbale Umschreibungen und grafische Markierungen sind allerdings nicht die einzigen Modi zur wechselseitigen Klarifizierung (bzw. Transkription) von Informationen auf der visuellen und gesprochen sprachlichen Ebene. Bedeutsam ist auch die oben erwähnte *virtuelle Körperlichkeit* der Avatare: Durch Bewegungen des Avatars kann auf Punkte oder in Richtungen auf der visuellen Fläche gezeigt werden, oder es können sogar komplexere Bewegungen beispielhaft demonstriert werden. Dabei unterscheidet sich die Art und Weise des Zeigens von realweltlichen Zeigegesten.

Einfache Formen einer solchen ‚virtuell-körperlichen‘ Deixis zeigen sich in Transkript 8.3.3.1.4:

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:17:30	VoIP	RS-L	MIT dem debuff.(.)
2	02:17:31	VoIP	RS-L	ähm: (.) LEGT man dann trotzdem ne frostfläche ab?
3	02:17:34	VoIP	RS03	JA,
4	02:17:35	VoIP	RS-L	<<genuschelt> also d_legt man auf jeden FALL ab;>
5	02:17:37	VoIP	RS03	die LEGT man auf jeden fall ab;
6	02:17:38	VoIP	RS-L	DANN [würd ich sagen-]
7		VoIP	RS09	[aber warum SOLL] man dann reinlaufen;
8	02:17:40	VoIP	RS09	dieses durchFEUCHten [soll] dir doch [irgendwie helfen;]
9		VoIP	RS03	[das] (-) [NEIN das (.) das] problem is nur-
10	02:17:43	VoIP	RS03	legst du die hier auf der BAHN ab wo wir laufen.
		Grafik		RA03 springt auf einem Punkt auf der äußeren Bahn des Spielfeldes (Abbildung 8.3.3.1.9)
11	02:17:44	VoIP	RS03	ne du wirst ja unwahrscheinlich ABgebremst;
12	02:17:46	VoIP	RS01	<<all> wir_ma verLANGsamt.>
13	02:17:47	VoIP	RS03	das heißt (.) das heißt SELBST wenn du::- (.)
14	02:17:48	VoIP	RS03	wenn du JETZT_äh- (.)
15	02:17:49	VoIP	RS03	noch die [möglichkeit HÄTtest;]
16		VoIP	RS09	[ganz nach AUßen.]
17	02:17:51	VoIP	RS03	nach INNen rein (.) z_laufen (.) das- (.)
18	02:17:52	VoIP	RS03	s_trotzdem manchmal einfach zu LANG- (.)
19	02:17:54	VoIP	RS03	°hh ähm: (.) die wand holt dich EIN.
20	02:17:55	VoIP	RS-L	dann [machen_wa] das ANders.
21		VoIP	RS03	[(Definitiv.)]

22		VoIP	(RS09)	[(HM-)]
23	02:17:57	VoIP	RS-L	dann legen wir die_das ding einfach AUßen ab. (.)
		VoIP		RA-L läuft auf die äußerste Bahn des Spielfeldes (Abbildung 8.3.3.1.10).
24	02:17:58	VoIP	RS-L	weil DA rennt eh keiner lang; (.)
25	02:17:59	VoIP	RS-L	der weg ist VIEL zu lang zum laufen;
		Grafik		RA10 und RA08 folgen ebenfalls auf die Außenbahn. RA10 springt. Beide kehren zur Gruppe zurück.
26	02:18:02	VoIP	RS03	ja oder DA- (.)
		VoIP		RA03 begibt sich ebenfalls zur Außenbahn.
27	02:18:03	VoIP	RS03	jedenfalls DA wo man halt (.) ähm:- (.)
		Grafik		RA03 springt (Abbildung 8.3.3.1.11) und kehrt in die Gruppe zurück.
28	02:18:05	VoIP	RS03	NICH_nich langläuft (.) bei (.) bei der (.) [bei der wand-
29		VoIP	RS-L	[dann machen wirs folgenderMAßen.]
30	02:18:06	VoIP	RS-L	wer so_n ding bekommt rennt nach AUßen? (.)
		Grafik		RA-L bewegt sich weiterhin sichtbar auf der äußersten Linie des Spielfeldes.
31	02:18:09	VoIP	RS-L	s_kann man vielleicht auch_n bisschen einfacher SEHN, (--)

Transkript 8.3.3.1.4: *Einfache Formen virtuell-körperlicher Deixis (Quelle: WOWRAIDV-A1)*



Abbildung 8.3.3.1.9: RS03 lässt RA03 auf der visuellen Fläche springen, um einen konkreten Punkt zu markieren. (Quelle: WOWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.3.1.10: RS-L produziert eine virtuell-körperliche Deixisergänzung durch die Laufrichtung von RA-L. (Quelle: WOWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.3.1.11: Eine weitere ‚Sprung-Deixis‘ durch RA03 (Quelle: WOWRAIDV-A1)

Im Beispielausschnitt geht es um einen *Debuff*⁴⁴² (vereinfacht gesagt: ein Schwächungszauber), den der Raidboss während der „Frostphase“ des Kampfs regelmäßig auf einen zufälligen Avatar der Gruppe setzt. Dieser Effekt heißt schlicht „Schneeflocke“ und hat mehrere negative Effekte auf den betroffenen Avatar: Er senkt seine Laufgeschwindigkeit stufenweise und verursacht (direkt und indirekt) großen Schaden an ihm. Wird der Debuff „dispelled“ (d.h. durch Heilmaßnahmen deaktiviert), entsteht auf dem Boden unter dem Avatar eine schädliche Eisfläche.⁴⁴³ Diese stellt für den weiteren Verlauf des Kampfes eine Gefahr für die ganze Gruppe dar, weswegen diskutiert wird, wo diese Eisflächen während des Kampfes „abgelegt“ (d.h. gezielt positioniert) werden sollten, um den Kampfverlauf möglichst wenig zu behindern. Da

⁴⁴² *Debuff* (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Von engl. Adj. *buffed* (dt. *muskulös, durchtrainiert*). Bezeichnet einen Schwächungseffekt auf einem Avatar oder einem NSC, der einen oder mehrere spieltechnische Werte des Betroffenen verringert oder ihm sonstige Nachteile, bspw. im Kampf, verschafft. Debuffs werden in World of Warcraft meist durch Flüche, Schwächungen oder Krankheiten erlangt. Sie sind das Gegenteil von →*Bufs*.

⁴⁴³ Ein Hinweis zur Spielmechanik: In den Zeilen 1, 2 und 4 erfragt RL-S, ob es keine Möglichkeit zur Vermeidung dieser Frostflächen gibt („Mit dem Debuff / Ähm legt man dann trotzdem ne Frostfläche ab?“). Die Frage rührt von der Vermutung, dass das Ablegen der Flächen verhindert werden könne, sofern sich der betroffene Avatar zum richtigen Zeitpunkt im Zentrum des Spielfeldes befindet und dort „dispelled“ wird. RA03 nimmt aber – irrtümlicherweise – an, dass die Frostflächen in jedem Falle abgelegt werden („Ja; Die legt man auf jeden Fall ab“, Zeilen 3 und 5), weswegen die Spieler zunächst mit fehlerhaften Informationen zum Kampfverlauf weiterplanen.

es keine zahlenmäßige Begrenzung für solche Eisflächen auf der virtuellen Spielfläche gibt (der negative Effekt wird alle paar Sekunden neu verteilt), wären die nur begrenzt zur Verfügung stehenden grafischen Weltmarkierungen nicht sinnvoll einsetzbar. Daher muss ein Bereich angegeben werden, in dem die Flächen auf dem Boden abgelegt werden dürfen. Dafür beziehen sich die Spieler zunächst allgemein auf den inneren und den äußeren Ring des Spielfeldes, welche anhand der Farbe des Bodens zu unterscheiden sind. Hierbei wird eine aus früheren Raidsitzungen bekannte Strategie hinterfragt, der zufolge die Eisflächen im inneren Kreis des Kampfschauplatzes abgelegt werden müssen: Dieses Vorgehen verlängert die Laufwege für die Avatare und setzt sie somit unter größeren Zeitdruck (*„Aber warum soll man dann reinlaufen; dieses Durchfeuchten soll dir doch irgendwie helfen“*, Zeilen 7 und 8⁴⁴⁴). Die damit implizit ausgedrückte alternative Strategie wäre, die Eisflächen auf dem äußeren Kreis des Kampfschauplatzes zu platzieren – dort, wo sich auch die Avatare während dieser Kampfphase befinden. Diese Alternative wird durch RS03 abgelehnt: *„Legst Du die hier auf der Bahn ab, wo wir laufen / Ne, du wirst ja unwahrscheinlich abgebremst“* (Zeilen 10 und 11). An dieser Stelle wendet RS03 eine Form virtuell-körperlicher Deixis an: Genau zu dem Zeitpunkt, zu dem RS03 *„hier auf der Bahn“* ausspricht, lässt er RA03 auf dem äußeren Ring des Kampfschauplatzes springen (Abbildung 8.3.3.1.9). Dabei handelt es sich nicht um eine beiläufige oder separate Bewegung, sondern um eine kontextuell-konventionelle, nonverbale Ergänzung zu seiner verbalen Deixis: Der Avatar springt genau auf dem Teil des Kampfschauplatzes, von dem RS03 gerade spricht. Es handelt sich um eine Form punktuellen Deutens mit dem Avatar-Körper. Durch das Springen wird der Avatar einerseits salient hervorgehoben, so dass alle Spieler genau sehen können, wo er positioniert ist, und andererseits wirkt es spezifizierend auf die verbal noch ungenaue Beschreibung *„hier auf der Bahn“*.

Dasselbe Vorgehen nutzt RS03 noch einmal in den Zeilen 26-28: Er will auf einen Bereich verweisen, in dem sich während des Kampfes ohnehin kein Spieler befinden sollte (der äußere Rand der Spielfläche) und lässt RA03 während der Ausformulierung der verbalen Umschreibung dieses Bereiches (*„Ja,*

⁴⁴⁴ Ein weiterer Hinweis zur Spielmechanik: Die Avatare erhalten einen Effekt namens „wässrige Durchtränkung“ (nach RS09 einfach „Durchfeuchten“), wenn sie sich in dieser Phase in das Zentrum des Kampfschauplatzes begeben. Dieser Effekt verhindert, dass beim Beseitigen des „Schneeflocke“-Effektes Eisflächen auf dem Boden abgelegt werden. Über diese Mechanik weiß die Gruppe zum aktuellen Zeitpunkt aber noch nicht Bescheid, weswegen die zweite (spielstrategisch eigentlich wesentliche) Anmerkung von RS09 (*„dieses Durchfeuchten soll dir doch irgendwie helfen“*, Zeile 8) ignoriert wird.

oder da / jedenfalls da, wo man halt, ähm, nicht langläuft. **Bei der [...] Wand.**⁴⁴⁵) springen (Abbildung 8.3.3.1.11), um den beschriebenen Punkt visuell zu verifizieren. Es zeigt sich durch die wiederholte Anwendung und anhand der Tatsache, dass sie von keinem der Empfänger hinterfragt wird, dass die „Sprung-Deixis“ ein durchaus konventioneller Modus der Raidkommunikation ist.⁴⁴⁶

Eine Variante der virtuell-körperlichen Deixis ist kurz zuvor in demselben Ausschnitt zu finden: In den Zeilen 23 und 24 schlägt RS-L ebenfalls vor, die Eisflächen auf den äußeren Rändern des Kampfschauplatzes abzulegen: „Dann legen wir das Ding **einfach außen ab**. Weil **da** rennt eh keiner lang.“. Gleichzeitig bewegt sich RA-L auf den äußeren Rand der virtuellen Fläche zu (vgl. Abbildung 8.3.3.1.10). Auch hierbei handelt es sich um eine virtuell-körperliche Ergänzung der verbalen Deixis *außen*. Durch die Bewegung wird eine Rekurrenz auf visueller Ebene erzeugt und damit vereindeutigt, was in der verbalen Erklärung mit *außen* bezeichnet werden soll.

Einen noch komplexeren Zusammenhang zwischen verbaler Beschreibung und visueller Information zeigen *BewegungsDemonstrationen*, die also nicht nur einen Punkt im Raum oder eine Bewegungsrichtung andeuten, sondern einen Bewegungsablauf vormachen, der später von den übrigen Spielern reproduziert werden muss. Hierbei wird entsprechend auch der verbale Aufwand erhöht, um über einfachere deiktische Ausdrücke (hier, dort, außen) hinausgehende komplexe visuelle Abläufe beschreiben zu können (vgl. Transkript 8.3.3.1.5).

⁴⁴⁵ Hinweis: Auf dem Spielfeld sind zwar keine Wände zu sehen, allerdings ist der äußere Rand von einer unsichtbaren Barriere umgeben, die das Spielfeld begrenzt. Von dieser „Wand“ spricht RS03.

⁴⁴⁶ Aus der Online-Umfrage (WoW-OU) ergibt sich, dass diese Form der „Sprung-Deixis“ tatsächlich nicht nur weithin bekannt ist, sondern sogar verbreiteter zu sein scheint, als die vom System zur Verfügung gestellten grafischen Weltmarkierungen: 211 von 372 befragten Spielern (56,72%) gaben an, grafische Weltmarkierungen zur Hervorhebung visueller Punkte im virtuellen Spielfeld zu nutzen. Dagegen wählten 245 Spieler (65,86%) auch die Sprung-Deixis als mögliche Option (vgl. ANHANG 2, Frage 45). Dabei ist auch das Bewusstsein über die Bedeutung der visuell-sprachlichen Bezugnahme gegeben, wie eine offene Antwort von Proband 1143 zeigt, in der er betont, dass das Springen alleine noch keinen deiktischen Ausdruck erzeugt: „Punkt 2 [Einsatz der Sprung-Deixis] + Rumschreien hier, hier!“ Diese Umfrageergebnisse geben einen erneuten Hinweis darauf, dass sich die Spielergemeinschaft die bevorzugten Kommunikationsformen nicht streng vorgeben lässt, sondern verm. nach pragmatischem Nutzen selbst wählt: Die grafischen Weltmarkierungen sind persistenter und salienter als die Sprung-Deixis, allerdings auch aufwändiger zu produzieren. Sie eignen sich für die aktionsbegleitende Kommunikation daher vermutlich besser, als für weniger unübersichtliche und dafür spontanere Kommunikationskontexte.

Zeile	(T)	KF	Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:15:44	VoIP	RS-L	ähm: (.) GELB ist für uns sammelpunkt für die frostphase? (.)
2	02:15:47	VoIP	RS-L	ich kanns auch weiter nach ↑VORNE setzen dann kann man die phasen besser unterscheiden?
		Grafik		RS-L entfernt die gelbe Weltmarkierung und setzt sie in größerer Nähe zum Raidboss neu.
3	02:15:49	VoIP	RS-L	<<p> (ist dann) ANgenehmer->
4	02:15:51	VoIP	RS-L	<<p>SO.>
5		VoIP	RS-L	!ÄHM:-! (.)
6	02:15:52	VoIP	RS-L	GELB frostphase. (1,5)
7	02:15:54	VoIP	RS-L	<<f>wir ↑werden !ALLE!-(.)>
8	02:15:55	VoIP	RS-L	<<f>ausnahmslos ALLE-(.)>
9	02:15:56	VoIP	RS-L	<<f>zu GELB laufen.-->
10	02:15:58	VoIP	RS-L	das is (-) insofern für uns glaub ich EINFacher==
11	02:16:00	VoIP	RS-L	=als dass wir uns dann IMmer (.)
12	02:16:01	VoIP	RS-L	geMEINsam in ↑einem großen camp um ↑einen kristall kümmern können.=
13	02:16:04	VoIP	RS-L	=n werden diesen kristall SO lange behaken bis das ding kaputt is. (-)
14	02:16:07	VoIP	RS-L	wenn eine ↑FROSTwand kommt. (.)
15	02:16:08	VoIP	RS-L	rennen wir kurz REIN? (--)
		Grafik		RA-L läuft in den inneren Kreis des Spielfeldes (Abbildung 8.3.3.1.12).
16	02:16:10	VoIP	RS-L	und wieder; (.) hinter der FROSTwand- (.)
		Grafik		RA-L schlägt einen knappen Bogen und läuft wieder aus dem inneren Kreis heraus (Abbildung 8.3.3.1.13).
17	02:16:11	VoIP	RS-L	auf den äußeren KREIS.

Transkript 8.3.3.1.5: *Bewegungs demonstration durch RA-L (Quelle: WOWRAIDV-A1)*



Abbildung 8.3.3.1.12: Demonstration des von RS-L verbal beschriebenen Laufweges in den inneren Kreis des Spielfelds durch RA-L (Quelle: WoWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.3.1.13: RA-L demonstriert den Rückweg aus dem inneren Kreis und beschreibt dabei einen engen Bogen. (Quelle: WoWRAIDV-A1)

Zu Beginn des Ausschnittes erklärt RS-L, dass sich die ganze Gruppe am Anfang der „Frostphase“ des Kampfes an der gelben Weltmarkierung zu versammeln hat („Ähm / gelb ist für uns Sammelpunkt für die Frostphase“, Zeile 1), welche er einleitend noch einmal neu positioniert, um sie deutlicher von den übrigen Weltmarkierungen abzusetzen („Ich kann’s auch weiter nach vorne setzen, dann kann man die Phasen besser unterscheiden“, Zeile 2, die Umsetzung erfolgt in den Zeilen 2 bis 4). Anschließend nimmt RS-L seinen Erklärungsversuch wieder auf, wobei er zunächst seine Anweisung wiederholt: „Gelb Frostphase. Wir werden alle, ausnahmslos alle zu gelb laufen.“, Zeilen 6-9. Diesmal gibt er die Information aber nicht nur verbal aus, sondern wiederholt sie auf visueller Ebene indem er mit RA-L zur gelben Weltmarkierung läuft – es entsteht also eine textuell-visuelle Rekurrenz, welche das Gesagte verstärkt und präzisiert. Die neue Position seines Avatars nutzt RS-L als Ausgangspunkt für die darauffolgende Bewegungsdemonstration: Während der besagten Phase ist der innere Bereich des Spielfeldes (in den Abbildungen

8.3.3.1.15 und 8.3.3.1.16 ist das die violette Fläche) von einem für die Avatare schädlichen Eissturm bedeckt, weswegen sie ihn nur für wenige Sekunden betreten dürfen. Gleichzeitig rotieren vier Eiswände mit hohem Tempo über den äußeren Bereich des Spielfeldes (vgl. Abbildung 8.3.3.1.15). Da eine einzige Berührung mit den Eiswänden mit dem ‚Tod‘ der Spielfigur endet, müssen die Avatare ihnen regelmäßig über das weniger gefährliche Mittelfeld ausweichen. Die dafür notwendigen Bewegungsabläufe erläutert RS-L in einer Kombination aus verbalen und nonverbalen Modi, die sich anhand seiner kurzen Sprechpausen in drei Teile gliedern lässt:

1. die Bewegungsinitiierung („*Wenn eine Frostwand kommt, rennen wir kurz rein*“), begleitet von einer entsprechenden Bewegung von RA-L in den inneren violetten Bereich (Zeilen 14 und 15, Abbildung 8.3.3.1.12),
2. die Ausweichbewegung („*und wieder hinter der Frostwand*“), bei der RA-L einen engen Bogen innerhalb der violetten Fläche schlägt (Zeile 16, Abbildung 8.3.3.1.13 (links)),
3. die Rückkehr („*auf den äußeren Kreis*“) in den äußeren Ring des Schauplatzes (Zeile 17, Abbildung 8.3.3.1.13 (rechts)).

Es handelt sich dabei um eine Demonstration *am Phantasma*, denn zum Zeitpunkt der Erläuterung sind noch keine Eiswände auf dem Spielfeld zu sehen (zum Vergleich mit der tatsächlichen Kampfsituation siehe Abbildung 8.3.3.1.14). Da allerdings alle Teilnehmer von früheren Versuchen wissen, wie sich diese durch den Raum bewegen, können sie das gemeinte Bild rekonstruieren (siehe auch: Abbildung 8.3.3.1.16).



Abbildung 8.3.3.1.14: Die Ausweichbewegung für die „Eiswand“-Mechanik; von RA-L am konkreten Objekt durchgeführt (Quelle: WoWRAIDV-A1)⁴⁴⁷

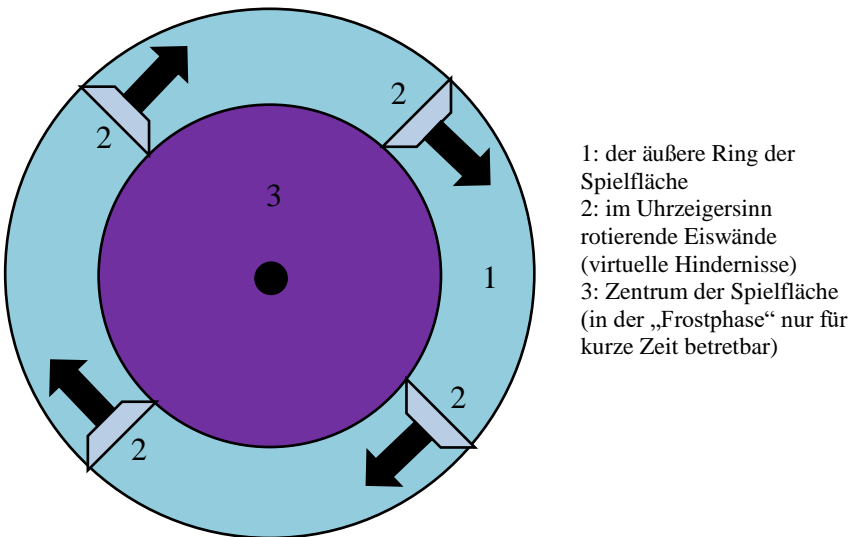


Abbildung 8.3.3.1.15 (Schema A): Grundmechanik der „Frostphase“ im Kampf gegen den Raidboss „Hagara, die Sturmbinderin“ (Quelle: eigene Darstellung)

⁴⁴⁷ Hinweis: Dass sich RA-L in der Umsetzung an einer grünen und nicht bei einer gelben Weltmarkierung befindet, liegt an der Notwendigkeit zur kontinuierlichen Bewegung der Avatare über das Spielfeld. Die gelbe Weltmarkierung aus der Erläuterungssequenz gilt lediglich als Startpunkt.

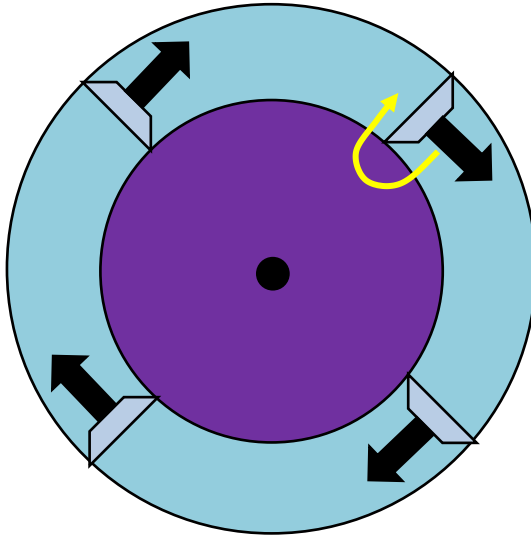


Abbildung 8.3.3.1.16 (Schema B): *Die Ausweichbewegung um die rotierenden Frostwände (Quelle: eigene Darstellung)*

An dem Beispiel fällt auf, dass die verbale Umschreibung vermutlich auch ohne visuelle Demonstration nachvollziehbar gewesen wäre, insbesondere weil die Spieler die grundlegenden Bewegungsabläufe der Eiswände bereits aus früheren Versuchen kennen. Allerdings wiederholt RS-L seine Demonstration zu einem späteren Zeitpunkt sogar noch einmal. Scheinbar hält er sowohl die Visualisierung, als auch die redundante Präsentation an dieser Stelle für notwendig, um das Wissen bei seinen Mitspielern so gut wie möglich zu festigen. Besonders wichtig ist außerdem die Größe des Bogens, in dem die Spieler das Hindernis umlaufen: Jede überflüssige Sekunde im Innenbereich des Kampfschauplatzes verringert die Überlebenschancen des ausführenden Avatars beträchtlich und gefährdet somit den Kampfserfolg der gesamten Gruppe, weswegen RS-L einen möglichst kurzen Laufweg innerhalb dieser Zone demonstriert – womöglich, weil ihm die verbale Beschreibung „in einem engen Bogen“ zu uneindeutig ist und die visuell-textuelle Demonstration für den höchstmöglichen Grad an Eindeutigkeit sorgt.

Eine Rückfrage von RS02 in einem späteren Spielabschnitt (Transkript 8.3.3.1.6, s.u.) zeigt, welche Konsequenzen es haben kann, wenn solche visuellen Präzisierungsmöglichkeiten nicht zur Verfügung stehen: Nach einer Niederlage gegen den Raidboss werden die Gruppenmitglieder kurzzeitig voneinander getrennt. Nun müssen die Spieler mit dem „Geist“ ihrer Avatare von

einem nahegelegenen Friedhof zum leblosen Körper der Avatare laufen (spielerspr. „corpserun“⁴⁴⁸), um selbige wiederbeleben zu können und einen weiteren Versuch zu starten (vgl. Abbildung 8.3.3.1.17). In diesem Zeitraum ist keine visuelle Kommunikation möglich, weil die Avatare sich nicht in ausreichender räumlicher Nähe zueinander befinden. Es können also weder grafische Markierungen, noch die übrigen visuellen Konkretisierungsmöglichkeiten (v.A. die oben vorgestellte ‚Sprung-Deixis‘) eingesetzt werden, weswegen die Spieler temporär auf rein sprachliche Beschreibungen angewiesen sind. In Transkript 8.3.3.1.6 versucht RS02 dennoch, innerhalb dieses Zeitraums im Rahmen spontaner strategischer Rücksprachen (er möchte herausfinden, warum sein Avatar von einem schädlichen Effekt getroffen wurde) einen relativ präzisen Punkt im virtuellen Raum zu benennen: *„Wie weit darf man denn innen am Rand stehen? Ich stand jetzt vielleicht so | das äußere Drittel. Der innere Rand des äußeren Drittels des inneren Rings.“* (Zeilen 6-8). Er versucht damit, einen möglichst konkreten Bereich im inneren Teil des Kampfschauplatzes zu benennen. Durch ihre Komplexität wirkt die Beschreibung aber eher verwirrend, als präzise (was wohl auch der Grund dafür ist, dass RS02 den letzten Teil der Beschreibung lachend ausspricht): Es wird zunächst eine grobe Angabe gemacht („vielleicht so | das äußere Drittel“), für die gleich mehrere sprachliche Präzisierungen vorgenommen werden („der innere Rand des äußeren Drittels des inneren Rings“). Da die Information sprechsprachlich und damit flüchtig ist, muss sie bereits nach der ersten Rezeption möglichst vollständig verarbeitet werden. Das wird durch die semantische Nähe der gewählten Begriffe (innen, außen, innen), die aber auf unterschiedliche Bezugspunkte referieren (innerer Rand, äußeres Drittel, innerer Ring) erschwert. Entsprechend ist die Beschreibung nicht ohne weiteres zu verstehen. Darauf deutet auch die Reaktion von RS10 hin, welche hörbar einatmet und anschließend aufseufzt („*h pf:*“) – womit sie vermutlich Erstaunen oder Überforderung zum Ausdruck bringen möchte. RS02 bemerkt das Problem seiner komplizierten Formulierung und liefert im direkten Anschluss, immer noch ohne die Möglichkeit visueller Unterstützung, einen leichter verständlichen Zugang: („*Und ich weiß jetzt nicht, ob [...] ich einfach zu nahe an den anderen dann da mit dran stand.*“). In seiner Antwort geht RS-L ausschließlich auf die einfachere zweite Formulierung ein und produziert eine Reformulierung auf ihrer Basis: „*Ich glaube, du standest zu nahe an den [...] Pylonen dran.*“ RS02 ist

⁴⁴⁸ *Corpserun* (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Kompositum aus engl. Subst. *corpse* (dt. *Leiche*) und Subst. *run* (dt. *Lauf*). Bezeichnet in World of Warcraft das Zurücklegen des Weges vom „Geist“ eines verstorbenen Avatars zu seinem Leichnam. Erreicht der Geist den verstorbenen Körper, so wird der Avatar wiederbelebt. Vgl. z.B. http://wowwiki.wikia.com/wiki/Corpse_running (letzter Zugriff: 01.06.17)

derweil immer noch auf der Suche nach einer genaueren Beschreibung, bleibt aber bei den allgemeineren Formulierungen: „*Okay, das heißt / äh / wir bleiben so in / äh / den inneren fünfzig Prozent.*“ Obwohl damit schon eine deutliche Reduzierung der Komplexität der Beschreibung vorgenommen wurde und damit ein nachvollziehbares Bild am Phantasma erzeugt werden kann, wählt RS-L einen bekannten Fixpunkt (nämlich den Raidboss) und beschließt die Absprache damit: „*Also ich würd so nah wie möglich bei Hagara bleiben.*“ Das Beispiel zeigt, welche Probleme ohne die Möglichkeiten der direkten visuellen Bezugnahme entstehen können. Die sonst visuell (bspw. durch eine Sprung-Deixis) klarifizierte Information muss nun sprachlich ausformuliert werden, was aber entweder weniger präzise ist, oder in einer komplizierten und daher schwer nachvollziehbaren Beschreibung resultieren kann. Die Lösung des Problems liegt in den im Phantasma vorhandenen Fixpunkten: Klare Orientierungspunkte, die nicht nur beim konkreten Zeigen am Objekt, sondern auch im Phantasma dauerhaft zur Verfügung stehen (das gilt für den Raidboss vermutlich eher, als etwa für das kompliziertere und weniger saliente Bodenmuster), eignen sich am ehesten, um den sprachlichen Aufwand zu reduzieren und damit das Verstehen der Rezipienten abzusichern. Die Anweisung „*so nahe wie möglich an Hagara*“ lässt daher keine Fragen offen.

Die Beispiele dieses Abschnittes haben gezeigt, wie sprachliches und visuelles Material zusammenwirken können. Für die Spieler besteht eine Notwendigkeit, während der Kommunikation auf visuelles Material zu referieren. Eine solche Referenz rein sprachlich herzustellen würde einen hohen Formulierungsaufwand erfordern, der durch den Einsatz visueller Kommunikationsmodi deutlich reduziert werden kann.

Allerdings ist damit nur ein Teil der Raidkommunikation beschrieben. Der bisher völlig ausgeblendete Chat spielt eine weniger auffällige, aber nicht minder wichtige Rolle für diesen Handlungskontext. Auf ihn möchte ich im folgenden Abschnitt genauer eingehen.

Zeile	(T)	KF	Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:28:13	VoIP	RS02	äh wie weit dürfen wir denn (.) !INN!en am rand stehn?
		Grafik		RA-L läuft als ‚Geist‘ vom nahe gelegenen Friedhof zurück in Richtung des Kampfschauplatzes. Die anderen Spieler sind nicht zu sehen (Abbildung 8.3.3.1.17).
2	02:28:15	VoIP	RS-L	<<creaky, pp>ÄHM:_[wä::>]
3		VoIP	RS02	[äh:]WEIL ich äh::-
4	02:28:18	VoIP	RS02	ich hab AUCH grad in:-
5	02:28:19	VoIP	RS02	ich weiß nich ob_s über ein PET war oder über mich selbst;
6	02:28:21	VoIP	RS02	ich STAND jetzt vielleicht so-
7	02:28:23	VoIP	RS02	das Äußere drittel:; (.)
8	02:28:24	VoIP	RS02	der INnere rand des äußeren drittels des inneren <<lachend>rings;>
9	02:28:27	VoIP	RS10	[°h pf::]
10		VoIP	RS02	[und wurde] da von nem BLITZ getroffen
11	02:28:29	VoIP	RS02	und ich WEIß jetz nich-
12	02:28:29	VoIP	RS02	ob_de ob ich einfach zu nahe an den anderen dann da mit DRAN stand;
13	02:28:32	VoIP	RS-L	ich glaub du standest zu nahe [an den (.)]an den pyLonen dran-
14		VoIP	RS02	[(XXX XXX XXX)]
15	02:28:35	VoIP	RS02	okay: das heißt (-) äh:: (-) wir BLEIben so in: (-) <<creaky>äh:> (.)
16	02:28:38	VoIP	RS02	den INNeren fünfzig prozent [(XXX XXX);]
17		VoIP	RS-L	[geNAU;]
18	02:28:40	VoIP	RS-L	wir MÜssen aber auf je-
19	02:28:41	VoIP	RS-L	also ich würd so ↑!NAH! wie möglich bei hagara bleiben;

Transkript 8.3.3.1.6: Sprachliche Beschreibungen des Kampfschauplatzes ohne direkte visuelle Hilfsmittel (Quelle: WOWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.3.1.17: Nachdem die Avatare ‚gestorben‘ sind, muss ihr ‚Geist‘ zu ihren sterblichen Überresten zurückkehren. (Quelle: WOWRAIDV-A1)

8.3.3.2 Die Rolle des Chats in der Raidkommunikation

Im Gegensatz zu den bisher untersuchten MMORPG-spezifischen Interaktionsräumen ist der Chat in der Raidkommunikation nicht die zentrale Kommunikationsform.⁴⁴⁹ Er bleibt zwar während des gesamten Spielprozesses aktiviert, erweist sich aber für die komplexen strategischen Absprachen als eine zu träge Kommunikationsform: Wie sich vor allem in den Ausschnitten zur Rollenspielkommunikation zeigte, kann die Eingabe besonders komplexer Chatnachrichten unter Umständen mehrere Minuten in Anspruch nehmen. Das ist im Raidkontext von Nachteil, da hier eigentlich nicht die Kommunikation, sondern der Spielfortschritt das vordergründige Interesse der Medienakteure bildet. Entsprechend muss möglichst ökonomisch kommuniziert werden, um während einer Raidsitzung das geplante spielerische Soll erfüllen zu können. Die spontane gesprochene Sprache, die außerdem problemlos spielbegleitend eingesetzt werden kann, eignet sich daher im Regelfall besser für große Anteile der Raidkommunikation. Das bedeutet allerdings keineswegs, dass der Chat seine Existenzberechtigung im Raidkontext verliert. Beispielsweise wird

⁴⁴⁹ Bei dieser Aussage wird, wie oben erläutert, von einer Stammgruppe aus einander bekannten Spielern ausgegangen. In Raidgruppen mit zufällig zusammengestellten Mitgliedern, insbesondere mit unterschiedlicher Sprachbasis, dürfte der Chat wieder in den Vordergrund rücken, weil sich mit ihm mögliche Sprachbarrieren vermutlich etwas leichter überwinden lassen.

er vermehrt für beiläufige und unernste Gespräche genutzt, während die zentralen Gespräche per Internettelefonie geführt werden (vgl. Transkript 8.3.3.2.1).

Zeile	Zeit	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:14:06	VoIP	RS04	ALso- (--)
2	02:14:08	VoIP	RS04	ich denk mal am mobilsten wär eigentlich_n MAGE mit blinzeln´
3	02:14:11	VoIP	RS04	mHM?
4	02:14:12	VoIP	RS08	[oKAY´]
5		VoIP	RS04	[mit_m] SPRINTen was ich machen kann dann- (.)
6	02:14:14	VoIP	RS04	de TANK (.) weil er-()
8	02:14:15	VoIP	RS04	und (.) NOCH jemand der:- (-)
9	02:14:16	VoIP	RS04	zum beispiel der KRIEger;
10	02:14:17	VoIP	RS04	der kann mit seinem [heldenhaften sprung] AUCH_n ganzen satz [(machen,)]
11		VoIP	RS05	[ja(.)↑SPRUNG-]
12		VoIP	()	[<<ff>((niest))]
13	02:14:21	VoIP	RS06	<<p>und [ich hab] auch noch schnell RENnen;=>
		Chat	22:14 [Offizier] [RA01]:	de Tank ^^Epochal ^^
14		VoIP	RS-L	[(NE:-]
15	02:14:22	VoIP	RS06	<<p>=finstere PFAd.>

16	02:14:23	VoIP	RS-L	°h GUT- (.)das heißt (teilt euch) bitte kurz [in SEiten] auf?
17		VoIP	RS04	[dann (WÜRde) ich-]
18	02:14:25	Chat	22:14 [Offizier] [RA08]:	Sowasvon.
19	02:14:26	VoIP	RS04	Dann können die heiler nämlich alle in der ↑Mitte stehn:- (.)
20	02:14:27	Chat	22:14 [Offizier] [RA05]:	de täänk
21	02:14:28	VoIP	RS04	und (.) ich WEIß nich; (.)
22	02:14:29	VoIP	RS04	wie gesacht wenn wa bei der VIERten- (1)
23	02:14:31	VoIP	RS04	also wenn VIER von den: (.) acht dingern schon aktiviert sind- (--)
24	02:14:32	Chat	22:14 [Offizier] [RA01]:	de dääng
25	02:14:34	VoIP	RS04	kann ja der rs01 grad geLAssenheit zünden,
26	02:14:36	VoIP	RS04	dann braucht ihr euch um: (.) die in der MITte zumindest=
27	02:14:37	Chat	22:14 [Offizier] [RA06]:	De Headbängä
28	02:14:38	VoIP	RS04	=denk ich nicht SO viele sorgen zu machen,=
29	02:14:40	VoIP	RS04	=weil das HEILT ja (euch alle) AUCH verdammt viel oder?
		Chat	22:14 [Offizier] [RA05]:	Nee.. ist schon hart

30	02:14:42	VoIP	RS-L	ja;
31		VoIP	RS01	<<f>mh:: JAin:: ja[::;]>
32		VoIP	RS-L	[ja:] aber es_es HILFT auf jeden fall. (-)
33	02:14:46	VoIP	RS-L	ich hab [jetzt mal kurz die] RICHTung markiert- (.)
		Chat	22:14 [Offizier] [RA08]:	Sie hat HART gesagt.
34		VoIP	RS01	[es HILFT: <<p>ja:.>]
35	02:14:48	VoIP	RS-L	also wer läuft von grün richtung ROT?
36	02:14:49	VoIP	RS-L	=und wer läuft von grün richtung Lila- (2,5)
37	02:14:50	Chat	22:14 [Offizier] [RA06]:	HA!
			22:14 [Offizier] [RA02]:	De Tangbäng!

Transkript 8.3.3.2.1⁴⁵⁰: *Parallele Gespräche in VoIP und Chat (Quelle: WoW-RaidV-A1)*⁴⁵¹

⁴⁵⁰ Für das in diesem Abschnitt vorliegende Analyseinteresse ist die visuelle Information zunächst zweitrangig, weshalb aus Gründen der besseren Übersichtlichkeit die visuelle Ebene an dieser Stelle nicht in das Transkript einbezogen wurde.

⁴⁵¹ *Blinzeln* (Substantiv, m./Verb): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Bezeichnet eine Fähigkeit (oder ihre Anwendung), mit welcher sich Spielfiguren verzögerungsfrei von einem Punkt auf dem Spielfeld zu einem anderen Punkt bewegen können. Andere Bezeichnungen dafür sind im spieler Sprachlichen Register auch der Anglizismus *blink* und der vermutlich weniger spielspezifische Ausdruck *Teleportation*.

Sprinten (Substantiv, n.): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Bezeichnet eine Fähigkeit der Schurken-Charakterklasse in World of Warcraft, welche kurzzeitig ihre Bewegungsgeschwindigkeit erhöht. Vgl. <http://de.wowhead.com/spell=61922/sprinten> (25.02.16).

Heldenhafter Sprung (Wortgruppe (substantivisch, m.)): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Bezeichnet eine Fähigkeit der Krieger-Klasse in World of Warcraft, mit der sie durch einen weiten Sprung in kurzer Zeit eine größere Strecke zurücklegen kann. Vgl. <http://de.wowhead.com/spell=6544/heldenhafter-sprung> (25.02.16).

Gelassenheit (Substantiv, f.): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Bezeichnet einen Heilzauber der Druiden-Charakterklasse in World of Warcraft. Vgl. <http://de.wowhead.com/spell=740/gelassenheit> (25.02.16).

Der Ausschnitt zeigt eine bereits aus einem früheren Beispiel (Transkript 8.3.3.1.2) bekannte Szene: Die Avatare müssen sich in der „Blitzphase“ des Kampfes gegen „Hagara die Sturmbinderin“ in drei Teilgruppen spalten, wovon zwei Gruppen aus je zwei Avataren über die Außenränder des runden Spielfeldes laufen müssen, um dort eine für den Kampf relevante Spielmechanik auszulösen. RS04 liefert eine Reihe von Vorschlägen, welche Avatare sich für diese Aufgabe eignen könnten und begründet das mit klassenspezifischen Fertigkeiten, welche die Bewegungsgeschwindigkeit der Avatare erhöhen („Ich denke mal, am mobilsten wär eigentlich ein Mage mit Blinzeln. Mitm Sprinten, was ich machen kann. De Tank, weil er | und noch jemand, der | zum Beispiel der Krieger“, Zeilen 2-10). Während das darauf folgende Gespräch in der Internettelefonie für das aktuelle Analysevorhaben vernachlässigt werden kann (es wird lediglich diskutiert, dass die Heilerklassen eine zentrale Position während dieses Kampfabschnittes einnehmen sollen, damit sie sowohl die am Rand laufenden, als auch die zentral positionierten Avatare mit ihren Fähigkeiten erreichen können), sind die Reaktionen im Chat auf die Nachricht von RS04 in Zeile 6 auffällig: Während seiner – teils von Unterbrechungen geprägten – Ausführungen zeigt RS04 bei der Formulierung der Wortgruppe „der Tank“ (Zeile 6) phonetische Auffälligkeiten: Er spricht „Tank“ mit englischer Lautung aus ([tɛŋk]) und setzt den vermutlich durch dialektale Tilgung gekürzten Artikel „de“ voran. RS01 greift diese dialektale Färbung auf und transkribiert sie in den Chat („de Tank ^^Epochal⁴⁵² ^^“, Zeile 13). Die Verlagerung dieses Kommentars in den Chat hat vermutlich zumindest zwei Gründe: Erstens handelt es sich hierbei um den Beginn eines Plaudergesprächs, das nichts zur eigentlichen strategischen Besprechung in der Internettelefonie beiträgt. Würde RS01 den Beitrag über die Internettelefonie senden, so wäre damit die für die übrigen Spieler relevantere Strategiebesprechung gestört. Ein unernstes Parallelgespräch in den Chat auszulagern ist eine gängige Lösung für dieses Problem (dazu mehr in Transkript 8.3.3.2.2, s.u.). Zweitens wird durch den Einsatz des Chats ein Wechsel der erreichten Empfängergruppen durch die unterschiedlichen zur Verfügung stehenden Chatchannels (vgl. KAPITEL 7.3.1.1) möglich: RS01 entscheidet sich, seinen Beitrag im *Offizier*-Channel zu senden. Auf diesen haben zum Aufnahmezeitpunkt nur RS01, RS02, RS05, RS06, RS08 und RS-L Zugriff – was bedeutet, dass der im the-

⁴⁵² Bei dem Adjektiv *epochal* handelt es sich vermutlich *nicht* um einen Teil des regulären spieler Sprachlichen Registers. Es basiert auf dem (spieler Sprachlich und vermutlich auch jugend Sprachlich stärker verbreiteten) Adjektiv *episch*, das frei als *über die Maße gut oder komisch* übersetzt werden kann. In den Daten (und auch während der nicht in den Daten festgehaltenen Vorbereitungsarbeiten) nutzt nur RS01 diesen Ausdruck als lexikalische Variante.

matischen Zentrum des Gesprächs stehende RS04 den möglicherweise gesichtsbedrohenden Beitrag nicht empfangen kann (für eine schematische Darstellung der Empfängergruppen in diesem Kontext vgl. auch Abbildung 8.3.3.2.3 unten). Das ist höchstwahrscheinlich kein Versehen: RS01 hätte ebenso gut einen von allen geteilten Chatchannel (etwa den *Raid*-Channel) dafür verwenden können. Dann aber hätte der Beitrag als Angriff und Bloßstellung aufgefasst werden können, was im Extremfall einer zwischenmenschlichen Eskalation unter den Spielern führen kann – und das ist nicht nur im Hinblick auf den gemeinsamen Spielerfolg nicht wünschenswert. Auch alle übrigen Chatnutzer reagieren in der darauf folgenden Sequenz in Kenntnis der damit einhergehenden Empfängerbegrenzung über den Offizier-Channel. Dabei wird zunächst eine (möglicherweise ironisch gemeinte) Bestätigung durch RS08 gesendet („*Sowasvon.*“). Anschließend greift RS05 die schriftliche Transkription des Dialektes durch RS01 auf und hebt außerdem die englische Lautung von „*Tank*“ durch (iterierte) deutsche Umlaute hervor, wodurch er zum einen eine graphematische Neographie (vgl. KAPITEL 7.3.1.2.1.2) erzeugt und zum anderen konzeptionell mündliche Anteile des Ausdrucks von RS04 hervorhebt („*de täänk*“). RS01 variiert diese Schreibung noch weiter, wobei die stimmlosen An- und Auslaute durch stimmhafte Varianten ersetzt werden („*de dääng*“) – was allerdings nicht mehr dem Lautbild des Originalausdrucks von RS04 entspricht. RS06 nimmt noch weniger Bezug auf den Originalbeitrag von RS04 und stützt sich stattdessen direkt auf den letzten Chatbeitrag von RS01: Er kopiert den gekürzten Artikel „*de*“ und übernimmt die Idee zur Produktion von umlautbasierten Schreibvarianten, wofür er sich allerdings eine eigene Wortbasis sucht (von umgangsspr. „*Headbanger*“ zu „*Headbängä*“). Der Umlaut *ä* am Wortende ist vermutlich der Versuch einer phonetischen Transkription dialektaler Ausdrücke, die allerdings ebenfalls nicht auf RS04s tatsächlicher Aussprache basiert. RS05 übernimmt das Sprachspiel nicht, kommentiert aber den offenbar als ungewöhnlich empfundenen Sprachstil von RS05 mit „*Nee.. ist schon hart*“ – ohne zu spezifizieren, worauf sie sich genau bezieht. RS08 nimmt schließlich gar keinen Bezug mehr auf den Originalausdruck, sondern greift den Beitrag von RS04 thematisch auf und rekontextualisiert ihn auf vermutlich sexualisierend gemeinte Weise: („*Sie hat HART gesagt*“), worauf RS06 mit einer durch Majuskel verstärkten Interjektion reagiert („*HA!*“) – offenbar, um zu zeigen, dass er den damit angedeuteten Vulgarismus verstanden hat. RS02 greift wiederum sowohl das Prinzip der Produktion von Schreibvarianten, als auch die Idee der Einbindung von Vulgarismen auf und formt aus einigen zentralen Wörtern der früheren Chatbeiträge („*Tank*“, „*däng*“ und „*Headbängä*“) den (scheinbar auf den Vulgarismus „*Gangbang*“ verweisenden) Phantasieausdruck „*Tangbäng*“.

Ein solches kreatives ‚Spielen‘ mit sprachlichen Ausdrücken entspricht dem *Bricolage*-Prinzip (vgl. KAPITEL 7.2) und zeigt an dieser Stelle anschaulich, welche schriftsprachlichen Bezugnahmen durch den direkten Kontakt zu sprechsprachlichem Ausgangsmaterial möglich werden. Das Beispiel zeigt aber vor allem eine Form von Parallelkommunikation, die für den Raidkontext typisch und in anderen (spielexternen) Kommunikationssettings nicht ohne weiteres nachzubauen ist. Der Nutzen der Empfängerteilung durch den Einsatz der unterschiedlichen Kommunikationsformen ist in diesem Beispiel offensichtlich: Das mehrstufige und in Übertreibungen ausufernde kreative Spiel mit einer sprechsprachlichen Auffälligkeit eines einzelnen Gruppenmitglieds käme in einem allen Teilnehmern zugänglichen Channel einer offenen Provokation gleich, welche dem Zusammenspiel vermutlich abträglich wäre. Durch die Trennung von Internettelefonie und begrenzt zugänglichem Chatchannel kann über das gemeinsame Sprachspiel der Zusammenhalt der Kerngruppe (wenn auch auf Kosten von RS04) gestärkt werden, ohne dass dabei das Gesicht des betroffenen Mitspielers öffentlich bedroht wird.

Ein weiteres Beispiel für die Entwicklung paralleler Gespräche in Chat und Internettelefonie zeigt Transkript 8.3.3.2.2. Auch hier wird die Möglichkeit genutzt, gleichzeitig ernste und unernste Gespräche zu führen.

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:45:13	VoIP	RS05	äh: könnt ihr mich grad AUfheben bitte?
		Grafik		Die Raidgruppe befindet sich auf dem Kampfschauplatz des Raidbosses <i>Hagara die Sturm-binderin</i> und ist dort am Eingangsportal nahe der grünen Weltmarkierung versammelt. Die Ausnahme bildet RA05, welche etwas abseits des <i>Camps</i> besiegt am Boden liegt (vgl. Abbildung 8.3.3.2.1).
2	02:45:15	VoIP	RS-L	n_ich ESS [grad] kleinen moment bitte?
3		VoIP	RS05	[Mhm?]
4	02:45:18	VoIP	RS10	<<h>!JA! warte->
		Grafik		RA06 und RA10 laufen nach links in Richtung des Körpers von RA05.
5	02:45:19	VoIP	RS05	°hh
6	02:45:20	VoIP	RS04	[ähm wer soll jetzt nochmal WO hin?]
7		VoIP	RS10	[oh ne:in- (.) ↑ne:in- (.)] meine SCHUhe brennen ↑hilfe;
		Grafik		RA10 stoppt kurzzeitig und bewegt sich anschließend unkontrolliert umher. RA06 läuft am Körper von RA05 vorbei an die andere Seite des Spielfeldes. Der RA-L visiert RA05 an und verwendet die Fähigkeit „Erlösung“. (vgl. Abbildung 8.3.3.2.2)
8	02:45:23	VoIP	RS10	((lacht []))
9		VoIP	RS05	[((lacht))]
10		VoIP	RS02	[WAT?]
11	02:45:24	VoIP	RS10	((seufzt))oh (.) <<h>oh>_ich wollt da HINdü[sen-]
		Grafik		RA02 läuft auf den Körper von RA05 zu.
12		VoIP	RS05	[<<lachend>NITro]booster;>
13	02:45:28	VoIP	RS10	stattdessen ((lacht)) hab ich ne FEHLfunktion gehabt; (-)
14	02:45:30	VoIP	RS10	<<p>ich HASse_s.>
		Grafik		RA02 versucht, eine Wiederbelebungs-Fähigkeit anzuwenden. Der Versuch bricht sofort ab, da RA05 bereits von RA-L wiederbelebt wurde.
15	02:45:32	VoIP	RS05	DAnkeschön-

16	02:45:33	VoIP	RS-L	Biddö:
		Grafik		Die Avatare kehren in die Gruppe zurück. Bis auf einige kleinere Bewegungen verbleiben alle Avatare im Camp.
17	02:45:34	VoIP	RS10	dann sei FROH [dass ich dich]nicht wiederbelebe mit dem kabel-
18		VoIP	RS02	[<<h> ↑↑ICH wollte;>]
19	02:45:37	VoIP	RS10	((lacht))
20	02:45:38	VoIP	RS05	((lacht))
21	02:45:39	VoIP	RS07	[bleiben wir] dann auf posiTION?=-
22		VoIP	RS10	[(XXX xxx)]
23	02:45:40	VoIP	RS07	=weil das fand ich recht LEICHT,
		Chat	22:45 RA02 sagt	NEIN zu Euch. Auf keinen Fall.
24	02:45:41	VoIP	RS07	oder LAUFen wir dann:: (-)
25	02:45:42	Chat	22:45 [Gilde] [RA02]:	:(
26	02:45:43	VoIP	RS07	auf JEDEN fall weiter egal ob wir unsern geschafft haben oder nich;
27	02:45:45	VoIP	RS-L	<<all>laufen auf JEden fall weiter.>
		Chat	[RA-L]	Ihr streichelt RA02.
28	02:45:47	VoIP	RS07	Okay;
29	02:45:50	Chat	22:45 [Gilde] [RA06]:	Mh?
30	02:45:51	VoIP	RS01	und (.) ähm:: (-) die müssen einfach alle vier TOT sein,
		Chat	22:45 RA02	heult sich an Eurer Schulter aus.
31	02:45:54	VoIP	RS01	und dann ist die phase vorBEI ne?
32	02:45:56	VoIP	RS-L	geNAU. (1)
33	02:45:57	VoIP	RS-L	JUPP-
34	02:45:58	VoIP	RS01	und (.) DASS_mer (.)

35	02:45:59	VoIP	RS01	und_ts_pf:: also dass wir uns zwei zwei ZWEI rumstellen wird nicht funktionieren ne?
		Chat	22:45 [Gilde] [RA10]:	alles guut
36	02:46:04	VoIP	RS-L	ähm:: da gehn mir jetzt grad die ↑MARKS aus;
37	02:46:06	Chat	22:45 [Gilde] [RA05]:	Das nächste Mal dann
38	02:46:07	VoIP	(RS04)	((lacht))
39	02:46:09	VoIP	RS-L	ich [(XXX)]
40		VoIP	RS01	[na]ja WEIßT wie ich mein ne?
41	02:46:10	VoIP	RS01	[dass wa EINFach (.) dass wa EIN]fach- (.)
42		VoIP	RS10	[aber ich GLAUB dann ham-]
43	02:46:11	VoIP	RS01	zu zweit [(xxx xxx xxx) (DRAUF haun?) (.) (und pardauz is_et vorbeI?)] (.)
44		VoIP	RS-L	[aber DANN: ham wir glaub ich das problem dass teilweise] das mit_e- (.)
45	02:46:15	VoIP	RS-L	mit der ↑RANGE zum dispeln nicht ganz ausreicht. (.)
46	02:46:17	VoIP	RS-L	je nachdem wo <<verschluckt>die> [LEUte] stehn. (--)
47		VoIP	RS05	[ja:-]
48	02:46:18	VoIP	RS-L	(aber) ich glaub zwei: (.) äh_CAMPS zu machen ist schon::-
49	02:46:19	Chat	22:46 [Gilde] [RA02]:	Niemand lässt mich rezzen. Nichts kann ich. :(
50	02:46:21	VoIP	RS-L	eigentlich ganz effekTIV. (-)
51	02:46:22	VoIP	RS-L	wenn wir_s nich in einem SCHaffen-
52	02:46:23	VoIP	RS01	mhm, Okay dann probiers_ma so;
53	[...]			
54	02:46:31	VoIP	RS-L	<<pp>SO->
		Chat	22:46 [Gilde] [RA05]: 22:46 [Gilde] [RA10]:	wohle Mich auch nich...
55	02:46:33	Chat	[System]	Starte Bereitschaftscheck...

56	02:46:34	VoIP	RS06	((hustet))
57	02:46:37	VoIP	RS02	↑TSCHULdigung;
		Chat	[System]	RA02 ist nicht bereit Bereitschaftscheck durchgeführt
58	02:46:38	VoIP	RS02	(ich hab) [nichts gefUTtert;]
59		VoIP	RS-L	[() beREIT?]
60	02:46:40	VoIP	RS02	NE:,
61	02:46:41	VoIP	RS-L	<<p>(Okay./Achso.)
62	02:46:42	VoIP	RS02	noch FÜNF sekunden.
63	02:46:44	VoIP	RS-L	dann kann_s schonmal LANGsam losgehen rs06,
64	02:46:47	VoIP	RS02	JETZT kannst du loslegen.

Transkript 8.3.3.2.2: *Auslagerung eines unernsten Gesprächs in den Chat (Quelle: WOWRAIDV-A1)*⁴⁵³

⁴⁵³ **Aufheben** (Verb): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, ggf. gruppenspezifisch): Bezeichnet die *Wiederbelebung* eines verstorbenen Avatars durch die Fähigkeiten eines anderen Avatars. In den öffentlich zugänglichen Quellen zum spielersprachlichen Register wird der Begriff nicht aufgeführt. Das könnte ein Indiz dafür sein, dass es sich hierbei um eine Konvention der Untersuchungsgruppe handelt, und nicht um einen Teil des allgemeinen MMORPG-Registers. Dafür spricht auch, dass der Begriff in WoWLOGK nur zweimal verwendet wird, und dort stets von einem Sender der o.g. Untersuchungsgruppe.

Mark (Substantiv, n.): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch) Bezeichnet die grafischen *Weltmarkierungen* (siehe KAPITEL 7.3.2.1, 7.3.3.1), mit denen spezifische Punkte in der grafischen Spielumgebung hervorgehoben werden können.

Range (Substantiv, f.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genreunspezifisch). Von engl. range (dt. Reichweite). Bezeichnet die räumliche Reichweite von Fernkampfwaffen oder Fähigkeiten von Avataren oder NSCs.

Rezzen (Verb): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Anglizismus und Neografie von engl. Verb *to resurrect* (dt. *wiederbeleben*). Bezeichnet den Akt der Wiederbelebung eines besiegtten Avatars durch die Fähigkeiten eines anderen Avatars.

Abklingzeit (Substantiv, f.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, verm. genreunspezifisch). Bezeichnet die Wartezeit, die ein Avatar benötigt, um eine Fähigkeit (etwa einen Zauberspruch oder eine Herstellungsfähigkeit) erneut einsetzen zu können. Besonders mächtige Fähigkeiten besitzen meist eine höhere Abklingzeit. Siehe auch: →CD/Cooldown.



Abbildung 8.3.3.2.1: Die Avatare sammeln sich bei der grünen Weltmarkierung im Camp. RA05 liegt in einiger Entfernung am Boden. (Quelle: WOWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.3.2.2: „Wiederbelebung“ von RA05 durch RA-L (Quelle: WoWRaidV-A1)

Auch dieser Ausschnitt zeigt eine Sequenz aus den Absprachen zum Kampf gegen den Raidboss „Hagara die Sturmbinderin“. Die Gruppe hat bereits einige Versuche hinter sich gebracht und sammelt sich augenblicklich nach einem *Wipe* neu (s.o.). Während alle übrigen Avatare inzwischen wiederbelebt sind und sich zum *Camp* begeben, liegt nur noch RA05 in einiger Entfernung bei der grünen Weltmarkierung am Boden (vgl. Abbildung 8.3.3.2.1). RS05 bittet um die ‚Wiederbelebung‘ ihres Avatars durch einen ihrer Mitspieler („Äh, könnt ihr mich grad aufheben bitte?“) – eine Aktion, die im MMORPG nur wenige Mausklicks erfordert. Während RS-L um eine kurze Wartezeit bittet („Ich ess grad, kleinen Moment bitte“⁴⁵⁴, Zeile 2), reagiert RS10 mit sofortigem Zuspruch („Ja, warte!“; Zeile 4). Da es sich bei einer solchen Wiederbelebung nur um eine beiläufige Tätigkeit handelt, kann RS04 direkt das zentrale Thema der aktuellen Besprechung wieder aufgreifen, nämlich die Positionierung während des Kampfes („Ähm, wer soll nochmal wo hin?“; Zeile 6). RS10 spricht allerdings direkt dazwischen und übertönt den Beitrag von RS04 („Oh nein / nein / meine Schuhe brennen. Hilfe!“; Zeile 7). Der Grund für die Unterbrechung ist das Inkrafttreten einer Spielmechanik: Für die Wiederbelebung von RA05 hat RA10 ein virtuelles Objekt namens „Nitrobooster“⁴⁵⁵ verwendet, welches das Lauftempo des Anwenders erhöhen kann und damit die Zeit bis zur Wiederbelebung von RA05 verringern sollte. Bei dem Objekt handelt es sich allerdings um einen Hybriden aus Nutzgegenstand und Scherzartikel: Er kann zwar die Laufgeschwindigkeit des Anwenders erhöhen, wobei es aber auch zu Fehlfunktionen kommen kann, was in dieser Situation der Fall ist. Durch sie fängt RA10 Feuer und läuft unkontrollierbar über das Spielfeld. Das veranlasst RS10 zu einem lauten Ausruf und hält sie von der Wiederbelebung von RA05 ab.

Die als komisch empfundene Fehlfunktion, die heftige Reaktion von RS10 und womöglich auch die Origo-Projektion auf den Avatar, die für eine zweideutige Nachricht sorgt („*meine* Schuhe brennen“), lösen Gelächter und Unruhe in der Gruppe aus und unterbrechen damit die strategischen Besprechungen (Zeilen 8-20). Auf eine Rückfrage von RS02 („Wat?“) hin erklären RS10 und RS05 die Situation via Internettelefonie: RS05 verweist ohne weitere Er-

⁴⁵⁴ Gemeint ist hierbei wieder der Avatar, nicht der realweltliche Spieler. Der Konsum von bestimmten Nahrungsmitteln (sog. *Bufffood*) verleiht den Spielfiguren einen temporären Stärkungszauber (*Buff*), der für den erfolgreichen Abschluss eines Raids in der Regel als obligatorisch angesehen wird.

⁴⁵⁵ Für Informationen zum „Nitrobooster“ siehe: <http://de.wowhead.com/spell=55016/nitrobooster> (letzter Zugriff: 01.06.17)

läuterungen auf den Nitrobooster (Zeile 12) und RS10 ergänzt den groben Ablauf der Ereignisse („*Ich wollt da hindüsen. Stattdessen hab ich ne Fehlfunktion gehabt.*“, Zeilen 11 und 13).

In der Zwischenzeit belebt RA-L RA05 wieder (vgl. Abbildung 8.3.3.2.2), was RS10 scherzhaft kommentiert („*dann sei froh, dass ich dich nicht wiederbelebe mit dem Kabel*“; Zeile 17) – sie verweist damit auf einen weiteren virtuellen Gegenstand, das „goblinische Überbrückungskabel XL“⁴⁵⁶, welches eine vergleichbare Chance auf Fehlfunktionen aufweist, und deutet damit an, dass die Wiederbelebung mit diesem Gegenstand vermutlich unter einem schlechten Stern gestanden hätte. Mit seiner Wiederbelebung von RS05 unterbindet RA-L einen parallelen Wiederbelebungsversuch von RS02, was dieser scherzhaft kritisiert („*Ich wollte [RA05 wiederbeleben]*“, Zeile 18).

Nachdem sich das Gelächter gelegt hat und die unernsten Erläuterungen beendet sind, greift RS07 wieder den thematischen Bezug zum Kampfverlauf auf („*Bleiben wir dann auf Position? Weil das fand ich recht leicht | oder laufen wir dann auf jeden Fall weiter, egal ob wir unseren [Anm. durch WS: gemeint ist das aktuelle Angriffsziel] geschafft haben oder nicht?*“, Zeilen 21–26), womit in der Internettelefonie wieder ein ernster Gesprächskontext hergestellt wird. Zeitgleich initiiert RS02 ein Chatgespräch, in welchem er RS-L durch ein Emote erneut für seine Wiederbelebung von RS05 kritisiert („*RA02 sagt NEIN zu Euch. Auf keinen Fall.*“⁴⁵⁷, Zeile 23). Nun entstehen zwei parallele Gesprächsstränge, die teilweise von denselben Sendern fortgeführt werden: Im VoIP wird die ernste Strategiebesprechung fortgesetzt, auf die ich an dieser Stelle nicht in der Tiefe eingehen möchte.⁴⁵⁸ Im Chat wird dagegen ein unernstes Gespräch weitergeführt: Zunächst bestärkt RS02 sein Emote mit einem

⁴⁵⁶ Für Informationen zum „goblinischen Überbrückungskabel XL“ siehe <http://wowdata.buffed.de/item/Handwerkswaren/Goblinueberbrueckungskabel-XL-18587> (letzter Zugriff: 01.06.17)

⁴⁵⁷ Der Textbefehl für o.g. Emote lautet */nein*, vgl. <http://www.ganz-kreativ.com/wow-kommandos-100.pdf> (letzter Zugriff: 01.06.17).

⁴⁵⁸ Zur knappen Erläuterung: Kernthema sind vier Kristallformationen, die während der Eisphase des Bosskampfes zerstört werden müssen. Die Spieler entscheiden sich, während des Kampfes mobil zwischen den Zielen zu wechseln (Zeilen 26 und 27), anstatt die Angriffe statisch auf ein Ziel zu fokussieren. RS01 sichert sich anschließend ab, ob die Frostphase beendet ist, sobald alle Kristalle zerstört sind (Zeilen 30 und 31), was RS-L bestätigt (Zeilen 32 und 33). Anschließend schlägt RS01 vor, die Gruppe in noch kleinere Untergruppen zu zerspalten, um so alle Kristalle (die in gleichmäßigen Abständen über den Spielfeldrand verteilt sind), gleichzeitig zu attackieren („*Und dass mer | und | also dass wir uns zwei zwei zwei rumstellen wird nicht funktionieren, ne?*“, Zeilen 34 und 35). RS-L lehnt diesen Plan ab, weil hierfür nicht genügend Weltmarkierungen zur Verfügung stehen („*Ähm | da gehen*

Emoticon („:“(“ was vom (auch in der Internettelefonie aktiven) RS-L mit einem /streicheln-Emote beantwortet wird („*Ihr streichelt RA02*“, Zeile 27). Auch RS06, RS10 und RS05 beteiligen sich an der Chatkonversation (Zeilen 29-37) in hinterfragender („*Mh?*“(“ oder tröstender Form („*alles guuuu*“(“; „*Das nächste Mal dann*“(“), während RS02 eine weitere Steigerung seiner offensichtlich gespielten Enttäuschung durch ein an RA-L gerichtetes /weinen-Emote ausdrückt („*RA02 heult sich an Eurer Schulter aus.*“, Zeile 30). Anschließend liefert er, womöglich als Antwort auf die Rückfrage von RA06, eine ausformulierte Erläuterung seines Problems, welche er mit einem iterierten Emoticon – einer weiteren stilistischen Übertreibung – abschließt: „*Niemand lässt mich rezzen*“⁴⁵⁹, *Nichts kann ich.* :“(“ (Zeile 49), worauf RS05 und RS10 erneut beschwichtigend, bzw. bestätigend eingehen („*wohle*“, „*Mich auch nich...*“ (Zeile 54)).

Zwei Sekunden nach dem letzten Chatbeitrag startet RS-L einen „Bereitschaftscheck“ – eine vom Spiel zur Verfügung gestellte Funktion, durch welche die Raidmitglieder per Mausklick angeben können, ob sie für nächste Auseinandersetzung mit dem Raidboss bereit sind (Zeile 55). RS02, der sich bisher vor allem im Chat beteiligte, wird als einziger Spieler als „*nicht bereit*“ markiert (Zeile 57). Erst jetzt antwortet RS02 auch über die Internettelefonie, entschuldigt sich für die Verzögerung und bittet um weitere fünf Sekunden Wartezeit, weil RA02 noch *Bufffood* (s.o.) zu sich nehmen muss („*ich hab nichts gefuttert*“, Zeile 61, „*noch fünf Sekunden*“, Zeile 62), bevor der Kampf schließlich beginnen kann (Zeile 64).

An dem Ausschnitt lassen sich mehrere wesentliche Aspekte der Raidkommunikation aufzeigen: Zunächst einmal sind hier erneut parallele, in Chat und Internettelefonie aufgeteilte Gespräche zu beobachten. Wie in Transkript 8.3.3.2.1 wird auch hier das unernste Gespräch hauptsächlich im Chat geführt, während die eigentliche Raidplanung in der Internettelefonie vorgenommen wird. Dafür gibt es einen konkreten Grund: Nicht nur ist es Konvention, dass

mir jetzt grad die Marks aus., Zeile 36). RS01 erläutert seinen Plan noch einmal genauer (*Naja, weißt wie ich mein, ne? Dass wa einfach | dass wa einfach zu zweit drauhauen und pardauz ist es vorbei?*“, Zeilen 40-43), was RL-S aber nicht als sinnvoll erachtet, weil die Avatare dann außer der Reichweite der Heiler geraten könnten (Zeilen 44 bis 46). Diese Position wird durch RS05 bestärkt (Zeile 47). Deswegen entscheidet sich RS-L, die Gruppe lediglich in zwei Lager einzuteilen („*Aber ich glaub zwei | äh | Camps zu machen ist schon eigentlich ganz effektiv. Wenn wir's nicht in einem schaffen.*“, Zeilen 48, 50 und 51), was RS01 schließlich auch akzeptiert („*Mhm, okay dann probiers ma so.*“, Zeile 52).

⁴⁵⁹ Gemeint ist der Einsatz von Wiederbelebungsfertigkeiten, s.o. und vgl. Eintrag →*rezzen* in ANHANG 1.

während der Raidkommunikation die Internettelefonie die primäre Kommunikationsform ist, sondern es ist vor allem auch die *vordergründige* Kommunikationsform.⁴⁶⁰ Die Internettelefonie darf von den Raidteilnehmern nicht ausgeblendet werden, weil hier alle für den Raidprozess relevanten Informationen in relativ kurzer Zeit besprochen werden können. Entsprechend müssen notwendigerweise auch alle über die Telefonie versendeten für den Kampfablauf *irrelevanten* Informationen (wie das unernste Gespräch aus den Zeilen 7-20 in Transkript 8.3.3.2.2) zwangsläufig rezipiert werden, damit den Spielern keine relevanten Informationen entgehen. Der Chat bildet in diesem Kontext dagegen nur eine Begleitkommunikationsform und bleibt für alle Spieler optional. Hier besteht nur dann ein Rezeptionszwang, wenn der Spielleiter oder einer der übrigen Spieler explizit darauf verweist. Daher eignet sich der Chat besser für unernste Gespräche oder für Gespräche, die nur für eine Teilmenge der Empfänger einer Raidgruppe interessant sind. Das ist in diesem Handlungskontext insbesondere von Bedeutung, weil übermäßiger Unernst in Raids (vor allem in der vordergründigen Internettelefonie) häufig als störend und unhöflich empfunden wird: Da ein Raidvorhaben meist mehrere Stunden dauert und hohe Konzentration von allen Spielern erfordert, wird in der Regel großer Wert auf Disziplin während der Kommunikation gelegt. Kurze Einbrüche wie in Transkript 8.3.3.2.2 sind – vor allem wenn sie unbeabsichtigt ausgelöst wurden – in einer Raidgruppe mit einem eher geselligen Umgangston unproblematisch, allerdings werden dahingehende Eskalationen trotzdem i.d.R. bewusst vermieden. Wohl aus diesem Grunde wird das unernste Gespräch in den Chat verlagert, sobald RS07 in Zeile 21 die Strategiebesprechungen wieder aufnimmt. Am Chatgespräch beteiligen sich dann genau diejenigen Sender, die zuvor am unernsten VoIP-Gespräch beteiligt waren. Die Aufteilung der Gespräche zwischen Chat und Internettelefonie dient hier also (im Gegensatz zum letzten Beispiel in Transkript 8.3.3.2.1) nicht der *Exklusion* von Kommunikationsteilnehmern, sondern der *Ordnung* der Beiträge nach Vorder- und Hintergründigkeit.

⁴⁶⁰ Aus den Antworten auf Frage 35 („Was sind die Vorteile der Internettelefonie?“) in WoW-OU lässt sich auch eine klare Tendenz herausarbeiten, warum das so ist: Sowohl die Direktheit der Internettelefonie, als auch die hohe Kommunikationsgeschwindigkeit und nicht zuletzt ihre Salienz sind hierfür ausschlaggebend, was sich leicht an markanten Einzelaussagen belegen lässt:

„Beim Raiden ist TS Pflicht, aber auch sonst bei jeder Tätigkeit in einem MMORPG die viel Aufmerksamkeit erfordert. Weil wenn man alles in einen Chat tippen würde, müsste man sich viel mehr darauf konzentrieren und es geht dadurch viel Zeit verloren.“ (Proband 68);

„Die Kommunikation [via Internettelefonie, WS] ist direkter und weniger anfällig für Missverständnisse. Rückfragen können einfacher gestellt werden. Es geht schneller. Man kann sich besser bemerkbar machen. [...]“ (Proband 75).

Auffällig ist an dem Beispiel aber auch die Art und Weise der Hyperbolisierung des Chat-Ausdrucks durch RS02: Er macht wiederholt Gebrauch von Emotes und Emoticons, um einen hyperbolischen emotionalisierenden Effekt zu bewirken. Die chatbasierten Modi ermöglichen ihm dabei ein Ausdrucksformat, das sich nicht ohne weiteres in den sprechsprachlichen Bereich transkribieren lässt, weil sie dort womöglich ernster genommen würden. Das Senden der Beiträge im Chat verleiht ihnen den Charakter von Beiläufigkeit – und damit eine hierarchische Untergeordnetheit, die im Kontext suggeriert, dass die Kritik an RS-L nicht ernst zu nehmen ist. Ähnlich energische Aussagen („*NEIN. Auf keinen Fall.*“ oder das demonstrative Weinen) müssten in der gesprochenen Sprache mit prosodischen Ironiemarkierungen versehen werden, damit sie dem unernsten Gespräch ähnlich unmissverständlich zugeordnet werden können. Die Auflösung liefert spätestens der erste sprechsprachliche Beitrag von RS02, dessen Wortwahl und prosodische Gestaltung („*Tschuldigung. Ich hab nichts gefuttert.*“) nahelegen, dass der Spieler tatsächlich gar nicht verärgert oder verzweifelt ist.

Auffällig ist allerdings auch die Chatchannelwahl von RS02 für diesen Abschnitt: Er nutzt den *Gilde*-Channel, welcher nur für einen Teil der Gruppe sichtbar ist (RS04 und RS07 sind zum Zeitpunkt der Aufnahme nicht Teil der Gilde, dafür können aber nicht am Raidprozess beteiligte Gildenmitglieder die Beiträge von RS02 lesen, vgl. dazu das schematische Schaubild zur Empfängerverteilung in Abbildung 8.3.3.2.3), und nicht etwa den Raid-Channel, der exklusiv für die Raidgruppe zur Verfügung steht. Der Grund dafür lässt sich zumindest vermuten: Die ironisch gemeinten Beiträge von RS02 sind am ehesten im durch soziale Gelöstheit geprägten Kontext der Spielergilde nachvollziehbar und werden dort nicht als irritierend empfunden. Im Raid-Channel erhalten die Beiträge dagegen eine ernstere, auf das aktuelle Spielvorhaben bezogene Prägung. Die Wahl des Gildenchannels könnte also zur Zuordnung des Beitrags in einen freundschaftlicheren, gelasseneren Kontext getroffen worden sein. Dass es sich hierbei (im Gegensatz zum Beispiel 8.3.3.2.1) nicht in erster Linie um einen Modus zur Veränderung der Empfängergruppen handelt (obwohl diese tatsächlich gewechselt werden), dafür spricht unter anderem die Einbindung der Emotes: Diese können *nur* von der Raidgruppe rezipiert werden, allerdings auch von den nicht in der Gilde befindlichen Spielern RS04 und RS07. Diese können also zwar rekonstruieren, *dass* ein paralleles Chatgespräch stattfindet, auf das sich die Emotes beziehen, sie können den Kontext allerdings nicht inhaltlich erschließen. Ebenso können Spieler, die zwar den Gildenchannel empfangen können, sich aber nicht in der Raidgruppe befinden, die Chatnachrichten lesen, nicht aber die hyperbolisierenden Emotes, weswegen das Gespräch auch für sie nur zum Teil auswertbar ist. Demnach ist der

Ausdruck nur von denjenigen Spielern vollständig nachvollziehbar, die sowohl Teil der Raidgruppe, als auch Teil der Gilde sind.

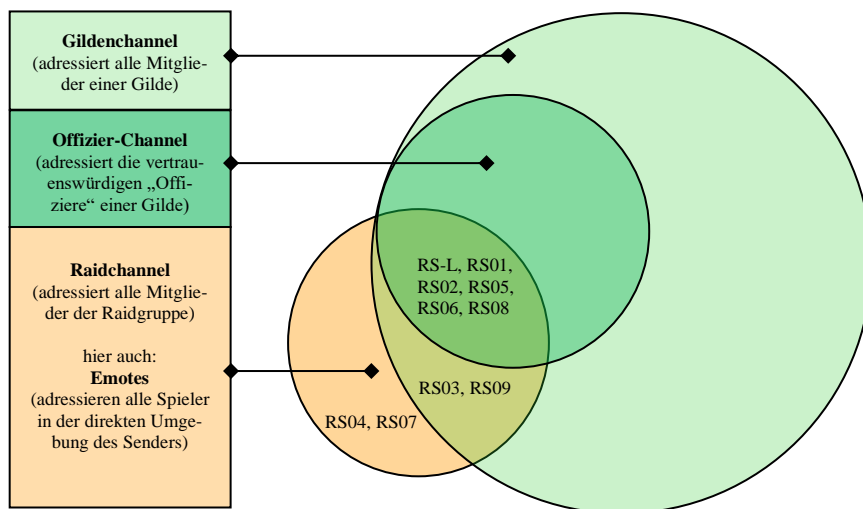


Abbildung 8.3.3.2.3: Verteilung der Chatchannel-Zugriffsrechte der Kommunikationsteilnehmer aus den Transkripten 8.3.3.2.1 und 8.3.3.2.2

Aus Perspektive der Empfängerregulierung ist die Entscheidung, in einem solchen Kontext Beiträge aus Gilden-Channel-Nachrichten und Emotes zu kombinieren, also nicht gewinnbringend. Entsprechend ist die mit dem Gildenchannel gelieferte assoziative Prägung ein wahrscheinlicherer Grund für die Channelwahl.

Vergleicht man den Gildenchannel hinsichtlich der durch seinen Einsatz aktivierten Assoziationsfelder mit dem in Transkript 8.3.3.2.1 genutzten Offizier-Channel, so sind, je nach Einsatz, zwei Effekte denkbar:

1. Da der Offizier-Channel i.d.R. einerseits besonders vertrauenswürdigen Mitgliedern einer Gilde zugänglich gemacht wird, wird durch seinen Einsatz das Gefühl des *Unter-sich-Seins*, d.h. die Privatheit, Intimität und Exklusivität der darin gehaltenen Gespräche gegenüber dem Gildenchannel noch weiter erhöht. Eine solche Ausgangslage erlaubt auch Gespräche ‚hinter vorgehaltener Hand‘, die für die breite Menge der Gildenmitglieder ungeeignet sind. Ein Beispiel dafür wurde mit Transkript 8.3.3.2.1 geliefert.
2. Da der Offizier-Channel i.d.R. andererseits auch besonders zuverlässigen und verantwortungsbewussten Mitgliedern einer Gilde zugänglich ge-

macht wird, kann durch seinen Einsatz auch ein höherer Grad von Ernsthaftigkeit ausgedrückt werden. In diesem Falle wird der Channel gezielt für organisatorische Fragen genutzt. Beispiele dafür finden sich in WoWLOGK:

Zeile	(T)	Channel / Sender	Beitragstext
1	12/22 19:45:54.701	[Offizier] WoWLogK-081:	WoWLogK-084 ist noch Initiand. Ändern?
2	12/22 19:46:05.239	[Offizier] WoWLogK-082:	Nein!
3	12/22 19:46:13.765	[Offizier] WoWLogK-082:	Ich mag den nicht! >.<
4	12/22 19:46:22.759	[Offizier] WoWLogK-083:	bin auch erst noch dagegen

Transkript 8.3.3.2.3: *Ernstes spielbezogenes Gespräch im Offizier-Chatchannel (Quelle: WoWLOGK)*

In dem Ausschnitt wird der Kontrast zu den obigen Beispielen deutlich: Hier herrscht ein eher formeller (wenn auch nicht objektiver) Gesprächsduktus, in dem ein Punkt bezüglich der Gildenorganisation angesprochen wird: Ein erst kürzlich der Gilde beigetretenes Mitglied (WoWLOGK-84) besitzt auch nach längerem Zusammenspiel noch den Status eines *Initianden* – d.h., er befindet sich gewissermaßen noch in seiner ‚Probezeit‘ vor der endgültigen Aufnahme in die Gilde. WoWLOGK-081 fragt – gezielt im Offizier-Channel, also diejenigen Mitspieler mit dem höchsten Gildenrang adressierend –, ob WoWLOGK-084 zu einem vollwertigen Mitglied befördert werden solle. Sowohl WoWLOGK-082, als auch WoWLOGK-083 stimmen mit klaren Worten dagegen (was übrigens entsprechende Konsequenzen zur Folge hat). Hier vermittelt die Channelwahl nicht Privatheit und Intimität, sondern sie bezieht sich auf das mitgelieferte Stimm- und Mitspracherecht aller Empfänger – und eignet sich daher besonders für einen ernsten Anlass.

Es zeigt sich an dieser exemplarischen Gegenüberstellung, dass ein und derselbe Channel zur Evokation ganz unterschiedlicher Assoziationen eingesetzt werden kann, was auch ganz konkrete Effekte auf die Kommunikation haben kann. Es scheint daher eine durchaus anspruchsvolle Aufgabe zu sein, genau denjenigen Channel für das Versenden einer Nachricht auszuwählen, der für den zu vermittelnden Inhalt am besten geeignet ist. Vermutlich sendet RS02 seine Nachricht ganz bewusst nicht im Offizier-Channel (er gehört ebenfalls zur Kerngruppe des Raids und hat Zugriff auf alle Chatchannels), weil sich dieser in einer Hinsicht vom Gilde-Channel unterscheidet: Er erreicht nur eine

besonders kleine, elitäre Empfängergruppe und vermittelt damit die Assoziation von besonderer Exklusivität, während der Gilde-Channel Offenheit an die ganze Gruppe suggeriert. Für den bühnenhaften Auftritt, den RS02 in Transkript 8.3.3.2.2 liefert, und in welchem er (im Gegensatz zu den Beteiligten aus Transkript 8.3.3.2.1) nicht das Gesicht eines Mitspielers bedroht, sondern eher seine eigenen Beiträge ironisiert, eignet sich der Gilden-Channel daher offenbar am besten.

In einem früheren Analyseausschnitt wurde bereits angesprochen, dass Internettelefonie und Chat eingesetzt werden können, um *vordergründige* und *hintergründige* Gesprächsanteile zu erzeugen. Allerdings werden in den Daten nicht nur solche Gesprächsanteile hintergründig über den Chat versendet, die (wie in den obigen Beispielen) keinen Bezug zum strategisch relevanten Hauptgespräch haben. Betroffen sind auch thematisch angebundene Beiträge, bspw. wenn sie von Sendern mit geringem Mitspracherecht ausgehen oder wenn darin eine schwache Position vertreten wird. Ein Beispiel dafür liefert Transkript 8.3.3.2.4⁴⁶¹ (siehe nächste Seite).

⁴⁶¹ Hinweis zum Transkript 8.3.3.2.4: Es handelt sich bei den Chatbeiträgen in den Zeilen 11, 12, 18 und 24 um Flüsternachrichten. Weil RS-L besondere Spielmodifikationen verwendet, um die Erscheinung der Nachrichten zu verändern, weicht das Design an dieser Stelle von den bisher vorgestellten Flüsternachrichten ab. Die Funktion bleibt allerdings identisch – insbesondere sind die Designänderungen nicht als Modus zu verstehen, weil sie nur für den Nutzer selbst sichtbar sind. Der Gesprächspartner RS03 sendet und empfängt Flüsternachrichten demnach in seinem eigenen Design.

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	01:30:04	VoIP	RS02	aber es ist tatsächlich SEHR manaintensiv (.) [(also gerade in der-)]
		Grafik		Die Gruppe versammelt sich auf dem Kampfschauplatz des Raidbosses „Kriegsherr Zon’ozz“, der in einiger Entfernung von den Spielern und nahe der violetten Weltmarkierung regungslos verweilt (vgl. Abbildung 8.3.3.2.4). Ein Teil der Gruppe bildet das <i>Camp</i> , während die übrigen Avatare im Laufe des Gesprächs hinzukommen und sich bei den anderen Avataren versammeln.
2		VoIP	RS-L	[der ↑ANfang; der]
3	01:30:06	VoIP	RS-L	schwarzen phase JA?
4	01:30:08	VoIP	RS02	[mhm' (.) geNAU.]
5		VoIP	RS-L	[da is der schaden] wirklich exTREM-
6	01:30:09	VoIP	RS-L	sobald die ↑augen tot sind GEHT es.
7	01:30:16	VoIP	RS-L	((genuschelt) also die KLEInen tentakel vor´
8	01:30:17	VoIP	RS-L	und danach die AUgen-
9	01:30:18	VoIP	RS-L	und dann (-) die KLAUe; (.)
10	01:30:19	VoIP	RS-L	wenn die noch leben !SOLL!te.

11	01:30:21	Chat	21:30 <RA03>:	mal ne frage, warum tanken wir den boss nicht gleich bei lila und machen das blaue camp auch seitlich, ist weniger lauferei, will mich blos net zu viel einmischen bei euch
12	01:30:40	Chat	21:30 <RA-L>:	Ist vom Pull her einfacher würde ich sagen.
13	01:30:43	VoIP	RS04	ja da wärs auch ((verschluckt)PRAKtisch) wenn alle- (-)
14	01:30:48	VoIP	RS04	was zum ↑KICKEN (mitskillen); (-)
15	01:30:49	VoIP	RS04	zum beispiel auch der SONnenstrahl oder so;
16	01:30:51	VoIP	RS04	is da glaub ich AUCH sehr praktisch;
17	01:30:54	VoIP	RS-L	((p)leider nicht MITgeskillt.)
18	01:30:55	Chat	21:30 <RA-L>:	Sonst kommt die Kugel nachher schief, und dann wirds ekelhaft
19	[...]			
20	01:31:18	Chat	[System]	Starte Bereitschaftscheck...
21	01:31:24	Chat	[System]	Alle sind bereit
		Grafik		Alle zehn Avatare sind im Camp angekommen und verweilen dort.

22	01:31:25	VoIP	RS06	!SO! (-)
23	01:31:25	VoIP	RS06	alle sind beREIT:
24	01:31:26	Chat	21:31 <RA03>:	ok

Transkript 8.3.3.2.4: Der Chat als Modus des hierarchisch untergeordneten Ausdrucks (Quelle: WOWRAIDV-A1)⁴⁶²

⁴⁶² *Mana* (Substantiv, n.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Bezeichnet die numerisch bemessene „Zauberkraft“ eines Avatars, die gleichsam eine Ressource für Zaubersprüche ist. Bestimmte Zaubersprüche kosten *Manapunkte* und können nur durchgeführt werden, wenn ein Avatar genügend solcher Punkte zur Verfügung hat. Eine zentrale Aufgabe der →Heiler-Charakterklassen ist es, ihren Manahaushalt so zu kontrollieren, dass sie ihre Mitstreiter auch über lange Kämpfe hinweg mit Zaubersprüchen heilen können.

kicken (Verb): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Von engl. Verb *to kick* (dt. *treten*). Bezeichnet das Unterbrechen der Fähigkeiten einer feindlichen Spielfigur. Manche Fähigkeiten können nicht verzögerungsfrei ausgelöst werden, sondern benötigen eine Vorbereitungszeit von meist wenigen Sekunden. Wird eine Spielfigur während dieser Vorbereitung *gekickt*, wird die Anwendung der Fähigkeit abgebrochen. Das rechtzeitige *Kicken* gefährlicher Fertigkeiten von →*Bossen* gehört zu den grundlegenden Spielmechaniken vieler →*Raids*. Etymologisch gesehen wurde der Begriff wahrscheinlich von einer Fähigkeit aus World of Warcraft abgeleitet: Die Schurken-Charakterklasse besitzt eine Fähigkeit namens *Tritt* (engl. *kick*), mit der sie genau eine solche Unterbrechung bei feindlichen Spielfiguren bewirken kann (vgl. <http://www.wowhead.com/spell=1766/kick>, letzter Zugriff: 01.06.17). Inzwischen besitzen aber fast alle Klassen in World of Warcraft eine entsprechende Fertigkeit – allerdings grundlegend unter anderem Namen. Entsprechend ist hier von einer Bedeutungserweiterung vom Namen einer bestimmten Fähigkeit auf eine Kategorie ähnlicher Fähigkeiten auszugehen.

skillen (Verb): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Von engl. Subst. *skill* (dt. *Fertigkeit*). Bezeichnet das gezielte Erlernen von Fähigkeiten, meistens im Prozess der →Levelphase. Der Begriff drückt immer auch das Vorhandensein von Alternativen aus. Beispielsweise können sich bestimmte Charakterklassen in World of Warcraft dazu entscheiden, entweder Heilfertigkeiten, Fertigkeiten zur Verteidigung einer Gruppe oder Fertigkeiten zum Bezwingen ihrer Feinde zu erlernen – nicht jedoch alles gleichzeitig. Die entsprechenden Klassen können sich damit als →Heiler, →Tank oder →DD *skillen*.

Pull (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Bezeichnet den Augenblick, in dem einer der Avatare (in aller Regel ist das der →*Tank*) erstmals die Aufmerksamkeit eines feindlichen NPCs auf sich zieht und damit einen Kampf initiiert.

Sonnenstrahl (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Eine Fähigkeit der Paladin-Charakterklasse in World of Warcraft, mit der bestimmte Fähigkeiten unterbrochen werden können. Es handelt sich um eine typische →Kick-Fertigkeit.

Vgl. dazu <http://de.wowhead.com/spell=78675/sonnenstrahl> (letzter Zugriff: 01.06.17)



Abbildung 8.3.3.2.4: Die Gruppe versammelt sich auf dem Kampfschauplatz des Raidbosses „Kriegsherr Zon'ozz“. (Quelle: WOWRAIDV-A1)

Der Ausschnitt behandelt nicht den oben fokussierten Raidkampf gegen „Hagara die Sturmbinderin“, sondern einen (im Raidverlauf etwas früher auftretenden) Raidboss namens „Kriegsherr Zon'ozz“ (vgl. Abbildung 8.3.3.2.4). Um diesen besiegen zu können, muss die Gruppe zunächst seine (als eigenständige NSCs auf dem Spielfeld agierenden) Augen, seine Tentakel und seine Klaue zerstören. Nachdem das bei einem früheren Versuch bereits einmal misslungen ist, halten die Spieler nun Rücksprache über das weitere Vorgehen. RS02 (der einen Heiler-Avatar spielt) merkt an, dass er Schwierigkeiten mit einem Abschnitt des Kampfes hat, weil er für die Heilerklassen einen hohen Ressourcenverbrauch verursacht („aber ist tatsächlich sehr manaintensiv“, Zeile 1). RS-L (welcher ebenfalls eine Heilerklasse spielt), erfasst das Problem und sichert sein Verständnis ab, indem er den betroffenen Abschnitt des Kampfes benennt („der Anfang der schwarzen Phase, ja?“, Zeilen 2 und 3). RS02 stimmt zu (Zeile 4) und RS-L bestätigt das Problem noch einmal („da ist der Schaden [durch den Raidboss an der gesamten Raidgruppe, der von den Heilerklassen gegengeheilt werden muss, WS] wirklich extrem“, Zeile 5), allerdings folgt direkt darauf eine Relativierung, die das Problem auf einen kurzen Abschnitt des Bosskampfes reduziert („sobald die Augen tot sind, geht

es.“, Zeile 6). Daraufhin erläutert er noch einmal die Reihenfolge, in denen die verschiedenen Teile des Raidbosses bezwungen werden müssen („*Also die kleinen Tentakel vor und danach die Augen und dann die Klaue, wenn die noch leben sollte.*“, Zeilen 7-10). Im Anschluss erhält RL-S sowohl über die Internettelefonie, als auch über den Chat Vorschläge zur Verbesserung der Strategie: In Zeile 11 sendet RS03 eine Nachricht im Flüsterchannel, worin er eine alternative Strategie vorschlägt („*mal ne frage, warum tanken wir den boss nicht gleich bei lila und machen das blaue camp auch seitlich, ist weniger lauferei, will mich blos net zu viel einmischen bei euch*“). Obwohl solche Vorschläge in einer Stammraidgruppe in aller Regel auch problemlos in der Internettelefonie besprochen werden dürfen, entscheidet sich RS03 an dieser Stelle für den Chat – und liefert auch gleich einen Grund dafür: Er hält sein Mitspracherecht in der Raidplanung offenbar für begrenzt und signalisiert sowohl mit der weniger salienten Kommunikationsform und auch mit seiner abschließenden Relativierung („*will mich blos net zu viel einmischen bei euch*“) seine hierarchische Untergeordnetheit innerhalb der Gruppe. Der Hintergrund dafür ist vermutlich, dass RS03 zwar häufig in der Stammgruppe mitspielt, aber nicht zum stabilen Kern dieser Gruppe gehört und somit eher eine Art „Auswechselspieler“ ist. Obwohl sein Vorschlag aus strategischer Sicht durchaus diskutabel ist, bietet der Flüsterchat die Möglichkeit, ihn ohne die Gefahr öffentlicher Ablehnung zu äußern. RS-L kann nun entscheiden, ob er den Vorschlag zur öffentlichen Diskussion freigibt, indem er ihn in der Internettelefonie an die übrigen Raidmitglieder weiterleitet, oder ob er ihn direkt ablehnt. Im vorliegenden Beispiel lehnt RS-L den Vorschlag zwar ab, investiert allerdings die Eingabezeit für eine Begründung: „*Ist vom Pull [gemeint ist der durch den Tank initiierte Kampfbeginn, WS] her einfacher würde ich sagen. Sonst kommt die Kugel⁴⁶³ nachher schieß, und dann wirds ekelhaft*“ (Zeilen 12 und 18). Diese Antwort akzeptiert RS03 mit einem kurzangebundenen „*ok*“ (Zeile 24). Solche themenbezogenen Flüsternachrichten werden in WOWRAIDV insbesondere von RS03 mehrfach gesendet.

RS04 (der ebenfalls nicht Teil der Kerngruppe des Raids ist) verfolgt dagegen eine andere Strategie und stellt sich durch den Einsatz der Internettelefonie prominent in den Gesprächsvordergrund (vgl. Zeilen 13-17): Er weist darauf hin, dass möglichst viele Spieler die Fähigkeiten des Raidbosses unterbrechen sollten, wofür die Avatare sich mit entsprechenden Fertigkeiten ausstatten müssten („*Ja da wär's auch praktisch, wenn alle was zum Kicken mitskillen.*

⁴⁶³ Gemeint ist hiermit eine zentrale Mechanik des Kampfes gegen den Raidboss „Kriegsherr Zon'ozz“, bei der eine große „Energiekugel“ abwechselnd zwischen zwei Teilgruppen des Raids hin- und her federt und dabei Schaden an der Gruppe verursacht. Die Bewegung der Kugel muss während des Kampfes kontrolliert werden, um den Schaden an der Gruppe zu minimieren.

Zum Beispiel auch *Sonnenstrahl* oder so ist da glaub ich auch sehr praktisch.“). Durch den Einsatz der Internettelefonie ist RS04 in der Lage, sich das vordergründige Rederecht zu verschaffen und seinen Beiträgen den Eindruck zentraler Relevanz zu verleihen. Zwar besteht so die Möglichkeit öffentlicher Ablehnung (RS-L weist darauf hin, dass sein Avatar keine entsprechende Fertigkeit beherrscht: „*Leider nicht mitgeskillt.*“, vgl. Zeile 17), aber auch eine größere Wahrscheinlichkeit, dass seine Vorschläge wahrgenommen und daher von der ganzen Gruppe in Betracht gezogen werden. RS04 tritt wiederholt sehr vordergründig in der Internettelefonie auf und verschafft sich dadurch mit Erfolg Gehör und kann einen wesentlichen Einfluss auf die Strategien der Gruppe nehmen (vgl. bspw. Transkript 8.3.3.2.1).

Das Beispiel zeigt, dass die Wahl der Kommunikationsform Ausdruck hierarchischer Unter- oder Gleichgeordnetheit gegenüber den anderen Kommunikationsteilnehmern sein kann, was auch die damit vermittelte Information in unterschiedliche Interpretationskontexte für die Empfänger rückt. Welchen Grund die senderseitige „Zurückhaltung“ durch die Wahl des Chats allerdings genau hat, muss jeweils am konkreten Einzelfall ermittelt werden (bspw. zeigt sich in den offenen Antworten aus WoW-OU, dass neben einer gezielt kommunizierten Untergeordnetheit gegenüber einer Empfängergruppe auch Gründe wie Schüchternheit oder sonstige Probleme mit der gesprochenen Sprache eine Rolle spielen können).

Während der Chat gegenüber der Internettelefonie im Raidkontext die hintergründige Kommunikationsform ist, und obwohl er sich vor allem zur Auslagerung von weniger zentralen Informationen eignet, kann er in bestimmten Einsatzbereichen auch ein wichtiges Ergänzungsmittel für die VoIP-Kommunikation bilden, bspw. durch die Einbindung spielinterner Links (vgl. Transkript 8.3.3.2.5).

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:40:54	VoIP	RS01	ähm mit dem DISspellen von der schneeflocke jetzt' (.)
		Grafik		Die Raidgruppe ist in sicherem Abstand vor dem Raidboss „Hagara, die Sturm-binderin“ in einem Camp versammelt. Nur RA06 befindet sich am gegenüberliegenden Ende des Spielfeldes (Abbildung 8.3.3.2.5). Im folgenden Ausschnitt gibt es keine analyserelevanten Avatarbewegungen.
2	02:40:57	VoIP	RS01	REINlaufen und dann dispellen [(oder die xxx) ne?]
3		VoIP	RS-L	[genau (.)]ja (.) RIChtig-
4	02:40:59	VoIP	RS05	mHM?
5	02:41:02	VoIP	RS-L	wenn sich jemand den debuff SELBer runternehmen kann'
6	02:41:04	VoIP	RS-L	ist das übrigens AUCH hilfreich'(-)
7	02:41:06	VoIP	RS-L	dann müsst_er_s nämlich nicht ANsagen'
8	02:41:10	VoIP	RS05	AUCH erst drin.
9	02:41:11	VoIP	RS-L	geNAU;
10	02:41:12	VoIP	RS-L	das wäre halt [VORteilhaft.]
11	02:41:13	VoIP	RS01	[<<all>ich WEIß gar nicht ob ich das->]
12		VoIP	RS04	[solln wir jetzt] WIRklich das machen-
13	02:41:15	VoIP	RS04	die ganze zeit an einer pylone ↑BLEIben-
14	02:41:16	VoIP	RS04	oder woll_mer_s auch mal so probieren dass wir wirklich einfach MITlaufen;
15	[...]			

16	02:41:53	VoIP	RS-L	ich glaub die WAR jetzt grad auch down oder?
17	02:41:55	VoIP	RS05	[ja also wenn da noch DOTS sind-]
18		VoIP	RS10	[äh (--) nich GANZ;]
19	02:41:57	VoIP	RS05	dann wär die bestimmt auch SO umgefallen noch;
		Chat	22:41 [Schlachtzug] [RA01]:	geht das mit [Verderbnis entfernen]
20	02:41:59	VoIP	RS-L	<<p>!NEIN! das_is_n magieeffekt RS01->
		Grafik		RS-L klickt auf den spielinternen Link, während er antwortet. Dabei wird ein Tooltip-Fenster zu der entsprechenden Fähigkeit geöffnet (Abbildung 8.3.3.2.6).
21	02:42:00	VoIP	RS10	SOLL ich die jetzt nochmal anschießen‘
22	02:42:01	VoIP	RS10	oder versuchen wir jetzt DIE phase als erstes;
23	02:42:02	VoIP	RS-L	ne wir verSUCHen die [phase.]
24		VoIP	RS01	[HM?](--)
25	02:42:03	VoIP	RS01	bitte [WAS?]
26		VoIP	RS05	[NEIN] das geht nich;
27	02:42:04	VoIP	RS-L	das geht NICHT rs01 weil:-
28	02:42:05	VoIP	RS01	[WAS sagtest du (noch)‘]
29		VoIP	RS07	[WIE keine dots drauf.]
30	02:42:06	VoIP	RS07	da WAREn [dots drauf.]
31		VoIP	RS01	[<(XXX xxx)] nochmal;

32	02:42:08	VoIP	RS-L	ich sagte das geht NICHT mit verderbnis entfernen.
		Chat	22:41 [Schlachtzug] [A05]:	nein
33	02:42:9	VoIP	RS-L	[das]können in dem fall nur HEIler: (-)
34		VoIP	RS01	[GUT-]
35	02:42:11	VoIP	RS-L	der SCHURke (--) ähm:-
36	02:42:13	VoIP	RS-L	alles was irgendwie MAGIEffekte entfernen kann.

Transkript 8.3.3.2.5: *Der Einsatz eines spielinternen Links in der Raidkommunikation (Quelle: WOWRAIDV-A1)*⁴⁶⁴

⁴⁶⁴ *Dot* (Substantiv, m. (Akronym)): Spielerspr. Register (spielunspezifisch, genretypisch). Akronym für engl. Wortgruppe *damage over time* (dt.: *Schaden über Zeit*). Bezeichnet einen Schadenseffekt, bei dem einer Spielfigur durch einen einzigen Treffer über einen längeren Zeitraum Schadenspunkte in regelmäßigen Intervallen zugefügt werden. Typische dot-Effekte sind Vergiftungen oder Verbrennungen, bei denen sich das volle Schadenspotenzial auf den betroffenen Spielfiguren erst nach mehreren Sekunden entfaltet.

Verderbnis Entfernen (Wortgruppe (substantivisch, n.)): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Bezeichnet eine Fähigkeit der Druiden-Klasse, mit welcher Fluch- und Gifffeffekte von einem verbündeten Avatar entfernt werden können.

Disspellen (Verb): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Bezeichnet die Entfernung positiver oder negativer Zustände (→*Bufs/Debufs*) von einem Avatar oder einem NSC durch bestimmte Fertigkeiten oder Gegenstände. Siehe auch: →*dispeln*.



Abbildung 8.3.3.2.5: Die Gruppe „camp“ mit Ausnahme von RA06 während der Besprechungen vor dem Raidboss „Hagara die Sturmbinderin“. (Quelle: WOWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.3.2.6: RS01 sendet einen spielinternen Link zur Fähigkeit „Verderbnis entfernen“, welchen RS-L aktiviert, um weitere Informationen dazu zu erhalten. (Quelle: WOWRAIDV-A1)

Der Ausschnitt dreht sich erneut um den in einigen früheren Beispielen thematisierten Kampf gegen „Hagara die Sturmbinderin“. Im Zentrum steht der bereits in Transkript 8.3.3.1.4 angesprochene „Schneeflocke“-Debuff. Während des Kampfes gegen den Raidboss werden die Avatare zufällig und in kurzen Abständen mit diesem Schwächungseffekt versehen. Um die negativen Auswirkungen des Debuffs zu minimieren, müssen die betroffenen Avatare zunächst in das Zentrum des Spielfeldes laufen und dort „dispelled“ (d.h. *entzaubert*) werden (eine Spielmechanik, die den Spielern zum Zeitpunkt der Geschehnisse aus Transkript 8.3.3.1.4 noch nicht bekannt war).

RS01 spricht in den Zeile 1 und 2 auf diesen Effekt an und resümiert das Vorgehen: („Ähm, mit dem Disspellen von der Schneeflocke jetzt | Reinlaufen und dann disspellen [...] ne?“). RS-L und RS05 bestätigen das Vorgehen (Zeilen 3 und 4). Anschließend gibt RS-L einen Hinweis darauf, dass sich jeder

Avatar mit einer entsprechenden Fähigkeit auch selbst von dem negativen Effekt befreien sollte, um so die Heileravatar zu entlasten und die Kommunikation zu erleichtern (*„Wenn sich jemand den Debuff selber runternehmen kann, ist das übrigens auch hilfreich. Dann muss er’s nämlich nicht ansagen.“*, Zeilen 5-7).

RS01 scheint sich unsicher darüber zu sein, ob sein Avatar die Möglichkeit zum Entfernen des Debuffs besitzt.⁴⁶⁵ Bei der Formulierung eines entsprechenden Beitrags in der Internettelefonie (*„Ich weiß gar nicht, ob ich das“*, Zeile 11) wird er allerdings durch einen Beitrag von RS04 unterbrochen (Zeile 12). Dieser beschäftigt sich bereits mit einem anderen Teil des Kampfablaufes, der sich um die korrekten Bewegungsabläufe während des Kampfes dreht (*„Sollen wir jetzt wirklich das machen / die ganze Zeit an einer Pylone bleiben oder woll mers auch mal so probieren, dass wir wirklich einfach mitlaufen?“*, Zeilen 12 bis 14), womit er auch das Gespräch in eine andere Richtung lenkt. Während RS-L, RS05 und RS10 weiterhin über Teile des Kampfverlaufes diskutieren, die hier nicht näher erläutert werden sollen (Zeilen 16-19), entscheidet sich RS01 dazu, sein immer noch ungeklärtes Anliegen in den Chat zu verlagern. Das hat allerdings nicht (nur) den Grund, dass er sein Anliegen als weniger wichtig oder hintergründig einschätzt (während der gesamten Aufnahme tritt RS01 häufig und sehr prominent in den Kommunikationsvordergrund), sondern er will auch einen Modus umsetzen, der nur textuell verfügbar ist: Er setzt einen spielinternen Link ein (*„geht das mit [Verderbnis entfernen]“*, Zeile 19), was einen unmissverständlichen Bezug zur angesprochenen Fertigkeit herstellt und zusätzliche Informationen dazu preisgibt (s.u.). RS01 bezieht sich mit dieser Frage noch immer noch auf die Entfernung des „Schneeflocke“-Debuffs: Er möchte nun wissen, ob er diesen mit der „Verderbnis Entfernen“-Fähigkeit seines Avatars beseitigen kann. RS-L reagiert fast spontan auf den Beitrag, antwortet aber nicht im Chat, sondern in der Internettelefonie – vermutlich wegen der höheren Antwortgeschwindigkeit. Er verneint die Möglichkeit zum Einsatz dieser Fähigkeit, da diese lediglich Gift- oder Flucheffekte entfernen kann (*„Nein, das ist’n Magieeffekt“*, Zeile 20, vgl. zur betreffenden Fähigkeit auch Abbildung 8.3.3.2.6). RS01 scheint die Information allerdings akustisch nicht verstanden zu haben und erfragt sie erneut (*„Hm? Bitte was?“*, Zeilen 24 und 25). Sowohl RS05, als auch RS-L geben erneute Antwort (Zeilen 26 und 27), was RS01 aber wieder nicht versteht

⁴⁶⁵ Obwohl fast jede Charakterklasse in World of Warcraft die Fähigkeit zum Entfernen von Debuffs besitzt, können manche Debuffs nur von bestimmten Klassen entfernt werden: Das Spiel unterscheidet zwischen Gift-, Fluch- und Magie-Debuffs, und für jeden muss ein passender Gegenzauber eingesetzt werden. Nur als Heiler deklarierte Charakterklassen können alle drei Kategorien von Schwächungen aufheben.

(„Was sagtest du noch?“, Zeile 28). RS-L setzt noch einmal zu einer ausführlicheren Antwort mitsamt einer spieltechnischen Erklärung an („Ich sagte, das geht nicht mit Verderbnis Entfernen. Das können in dem Fall nur die Heiler, der Schurke / ähm / alles, was irgendwie Magieeffekte entfernen kann.“, Zeilen 32-36). RS05 dagegen formuliert ihre erneute Antwort diesmal im Chat („nein“, Zeile 32), woraufhin keine weiteren Rückfragen durch RS01 folgen.

Der Ausschnitt zeigt zwei wesentliche Eigenschaften des Chats auf: Zunächst wird deutlich, dass Chatnachrichten, obwohl sie gegenüber der Internettelefonie weniger salient sein mögen, trotzdem in bestimmten Situationen (etwa, weil in der Internettelefonie mehrere Sender gleichzeitig aktiv werden) die *besser lesbare* Kommunikationsform sein können (selbst bei gleichzeitigem Senden bleiben die einzelnen Nachrichten nachvollziehbar und überschneiden sich nicht). Insbesondere die Auslagerung von Informationen aus der Internettelefonie in den Chat ermöglicht eine breitere Verteilung der Informationen in unterschiedliche Rezeptionsumgebungen und damit eine Auflockerung der Rezeptionsanforderungen: An Stelle der *Gleichzeitigkeit* sich gegenseitig störender Telefonienachrichten tritt die *Parallelität* von Chat- und Telefonienachrichten. Dadurch kann die Aufmerksamkeit der Rezipienten zunächst auf die spontane Telefonienachricht und danach auf die persistente Chatnachricht gelenkt werden, wodurch beide Nachrichten für ein und denselben Empfänger vollständig rezipierbar sind. Aus diesem Grunde mag RS05 ihre Antwort auch im Chat formulieren und nicht zum wiederholten Male in der Internettelefonie. Sie entlastet mit ihrer Antwort die auditive Kommunikationsform (in der es in diesem Abschnitt wiederholt zu sich überlagernden Beiträgen kommt, vgl. die Zeilen 2/3, 11/12, 17/18, 23/24, 25/26, 28/29, 30/31, 33/34) und steigert gleichzeitig die Rezipierbarkeit des eigenen Beitrags. Obwohl ihre Antwort theoretisch auch an mehrere Beiträge der Internettelefonie semantisch anschließbar ist (z.B. als Widerspruch gegen die Aussage von RS07, der sich in dem Vorwurf wehrt, seine Fähigkeiten während des letzten Versuches nicht auf alle Ziele angewendet zu haben: „Wie keine Dots drauf? Da waren Dots drauf!“, Zeilen 29 und 30), sorgt das Senden im Rahmen der textuellen Kommunikationsform dafür, dass die Antwort klar dem (dort nicht durch andere Beiträge unterbrochenen) Chatbeitrag von RS01 zugeordnet werden kann. Ihre Entscheidung, ihren Beitrag über den Chat zu versenden, dient also nicht nur der besseren Lesbarkeit, sondern kann außerdem als nicht-sprachlicher Strukturierungs- bzw. Rahmungsmodus gewertet werden.

Der von RS01 eingesetzte spielinterne Link ist allerdings nicht nur eine Möglichkeit, den angesprochenen Spielinhalt eindeutig zu bezeichnen, sondern er liefert gleichzeitig auch zusätzliche Informationen über ihn, welche die Beantwortung der Frage von RS01 unterstützen können. In diesem konkreten Falle kann der Rezipient durch die Aktivierung des Links (Abbildung

8.3.3.2.6) genauere Informationen über die betroffene Fähigkeit erhalten – und damit auch ihre Effektivität in dem bevorstehenden Bosskampf überprüfen. Selbst, wenn RS-L nicht gewusst hätte, ob die Fähigkeit von RA01 in der konkreten Situation funktioniert, hätte er die notwendige Information mithilfe des Links abrufen können. Der Einsatz des spielinternen Links ist also auch in diesem Kontext nicht nur eine alternative Produktionsweise für eine Textnachricht, sondern zudem ein Appell an den Rezipienten, ihn nach Bedarf zu öffnen und hinsichtlich seines Informationsgehaltes zu prüfen. In den Aufnahmen von WOWRAIDV werden spielinterne Links wiederholt in ähnlichen Kontexten eingesetzt – beispielsweise, um spieltechnische Daten von erbeuteten Gegenständen zugänglich zu machen, oder um einen Blick in das spieleigene ‚Dungeonkompendium‘ zu gewähren, in dem die Angriffsmuster der Raidbosse nachgelesen werden können (vgl. Abbildung 8.3.3.2.7).



Abbildung 8.3.3.2.7: RS06 sendet einen spielinternen Link, der einen Verweis auf das „Dungeonkompendium“ gibt, wo die Bossfähigkeit „Eislanze“ im Detail erklärt wird.⁴⁶⁶ (Quelle: WOWRAIDV-A1)

⁴⁶⁶ In diesem Beispiel sendet RS06 den Link in unterschiedlichen Chatchannels. Zunächst im Gildenchannel, womit er allerdings nicht alle Teilnehmer des Raids erreicht – weswegen er denselben Beitrag noch einmal im Raidchannel produziert,

Der Einsatz eines spielinternen Links kann außerdem die Salienz eines Chatbeitrags erhöhen, und steigert somit die Chance, von den auf die Internettelefonie konzentrierten Empfängern bemerkt und rezipiert zu werden. Damit ist er auch ein mögliches Mittel zur Aufmerksamkeitssteuerung.

Es wurde inzwischen bereits wiederholt angesprochen, dass ein besonderer Vorzug der Chatkommunikation die relative Persistenz der in ihm gesendeten Informationen ist. Er eignet sich insbesondere für Beiträge, die in der flüchtigen Internettelefonie durch Störsignale (also z.B. andere Beiträge) überhört (vgl. Transkript 8.3.3.2.5 oben), oder aufgrund ihrer Komplexität vergessen werden können. Transkript 8.3.3.2.6 zeigt ein Beispiel, in dem beim Vermitteln komplexerer Informationen auf den Einsatz des Chats verzichtet wird, was zu entsprechenden Problemen bei der Informationsverarbeitung führt:

um somit die korrekten Empfänger zu erreichen. Darauf soll im Folgenden allerdings nicht weiter eingegangen werden, da der Chat als Mittel der Empfängerauswahl bereits an anderer Stelle angesprochen wurde.

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:44:29	VoIP	RS10	also: (.) ich GLAUB wir- (.)
		Grafik		Die Avatargruppe befindet sich auf dem Kampfschauplatz des Raidbosses <i>Hagara die Sturmbinderin</i> in einem Camp nahe der grünen Weltmarkierung am äußeren Rand des Spielfeldes (Abbildung 8.3.3.2.8). Es sind außerdem eine rote, eine violette und eine gelbe Weltmarkierung auf dem Feld zu sehen (zur Positionierung vgl. Abbildung 8.3.3.2.9).
2	02:44:30	VoIP	RS10	treten uns_n bisschen sehr auf die Füße.=
3	02:44:32	VoIP	RS10	=wenn alle zehn (-) äh leute an einer SEite sind.=
4	02:44:33			
5	02:44:35	VoIP	RS10	=man könnte ja ZWEI camps machen,=
6	02:44:36	VoIP	RS10	=jeweils mit (-) leuten die !DIS!peln können oder so? (-)
7	02:44:40	VoIP	RS-L	<<p>gut [dann ↑machen wir das FOLgendermaßen.]>
8		VoIP	RS10	[dass man an ZWEI seiten anfängt.]=
9	02:44:41	VoIP	RS10	=weil wir hätten jetzt ja die (-) krisTALLE ja schon fast alle geschafft.
10	02:44:45	VoIP	RS-L	<<p>»KAY,>
11	02:44:46	VoIP	RS10	bindungskristall steht bei MIR jedenfalls null verbleibend.
12	02:44:47	Grafik		RS-L wählt (nur für sich selbst sichtbar) die blaue Weltmarkierung aus und setzt seinen Cursor auf die hintere rechte Ecke des Spielfeldes.
13	02:44:48	VoIP	RS10	also (.) wir HÄTten die, (--)
14	02:44:49	VoIP	RS10	RUNtergekriegt (.) denk ich-

15	02:44:51	VoIP	RS-L	dann (stell) ich mal für die andere gruppe da hinten ↓BLAU; (.)
16	02:44:52	VoIP	RS-L	dann geht ihr jetzt EINFach-
		Grafik		RS-L aktiviert nun die blaue Weltmarkierung (Abbildung 8.3.3.2.9).
17	02:44:53	VoIP	RS-L	(gleich) gruppe EINS,
18	02:44:55	VoIP	RS-L	ALso: (.) ra02 ra08 ra10 ra01 und ra07' (.)
19	02:45:00	VoIP	RS-L	zu GELB? (--)
20	02:45:02	VoIP	RS-L	und gruppe zwei RA06 ra05 ra03 ra04 und ra-1 zu ↓BLAU. (1,5)
21	02:45:06	VoIP	RS-L	sind damit alle EINverstanden?
22	02:45:08	VoIP	RS06	↑!HM!.
23	02:45:09	VoIP	RS05	JA-
24	02:45:12	Chat	22:45 [Gilde] [A02]: +	
25	[...]			
26	02:45:20	VoIP	RS04	<<p>[ähm wer soll jetzt nochmal WO hin?]>
27		VoIP	RS10	[oh ne:in- (.) ↑ne:in- (.)] meine SCHUhe brennen ↑hilfe;

Transkript 8.3.3.2.6: *Ausgabe komplexer Informationen in der Internettelefonie (Quelle: WOWRAIDV-A1)*



Abbildung 8.3.3.2.8: Die Gruppe hat sich bei der grünen Weltmarkierung auf dem Kampfschauplatz von „Hagara die Sturmbinderin“ versammelt. (Quelle: WoWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.3.2.9: RS-L aktiviert in einiger Entfernung eine blaue Weltmarkierung. Nun sind alle zur Verfügung stehenden Weltmarkierungen auf dem Spielfeld verteilt. (Quelle: WoWRAIDV-A1)

Das Beispiel zeigt die dem Ausschnitt aus Transkript 8.3.3.2.2 vorangehende Sequenz und behandelt die Zuteilung von Spielern zu farbigen Weltmarkierungen. Auf der visuellen Ebene sind alle zur Verfügung stehenden Weltmarkierungen (blau, rot, gelb, grün, violett) auf dem Spielfeld verteilt und dienen als Orientierungspunkte für unterschiedliche spielerische Manöver (vgl. Abbildung 8.3.3.2.9). Bezüglich der aktuell thematisierten Spielstrategie merkt RS10 an, dass eine Aufteilung der Gruppe in zwei Untergruppen hilfreich sein könnte, um das Spielziel (die Zerstörung der o.g. „Pylonen“, bzw. Kristallformationen in der Frostphase des Bossgegners) zu erreichen (*„Also ich glaub wie treten uns ein bisschen sehr auf die Füße, wenn alle zehn | äh | Leute hier an einer Seite sind. Man könnte ja zwei Camps machen, jeweils mit Leuten die dispeln können oder so? Dass man an zwei Seiten anfängt | weil wir hätten jetzt ja die Kristalle ja schon fast alle geschafft.“* Zeilen 1-10). RS-L sieht diesen Vorschlag offenbar als sinnvoll an und teilt die Gruppe auf: *„Gruppe eins, also RA02, RA08, RA10, RA01 und RA07 zu gelb und Gruppe zwei | RA06, RA05, RA03, RA04 und RA-L zu blau.“* Es handelt sich hierbei (obwohl RS-L in den Originaldaten die Avatarnamen nennt, und nicht die womöglich noch komplizierteren Anonymisierungskürzel des Transkriptes) um eine relativ komplexe Information. Jeder Avatar wird einer Gruppe und einer Farbe zugeteilt. Alle Spieler müssen diese Anweisung hören, verstehen und sie sich sofort merken, denn RS-L stellt sie ausschließlich über die Internettelefonie zur Verfügung. Obwohl sich RS-L absichert, dass auch alle Empfänger mit dieser Einteilung arbeiten können (*„Sind damit alle einverstanden?“*, Zeile 21 – Widerworte kommen nicht auf) und damit die Notwendigkeit einer Wiederholung der Information auszuschließen versucht, scheint RS04 sie schon acht Sekunden später nicht mehr rekonstruieren zu können (*„Ähm, wer soll jetzt nochmal wo hin?“*, Zeile 26). Ob das nun an einem individuellen Aufmerksamkeitsdefizit oder der Komplexität der Information (oder an beidem) liegt, lässt sich aus den Daten nicht ersehen. Die Flüchtigkeit der gesprochenen Sprache ist es allerdings, die letzten Endes die Rückfrage notwendig macht: Der Empfänger des gesprochenen Ausdrucks ist nicht in der Lage, ihn selbständig zu reproduzieren und so inhaltlich zu festigen. Er muss stattdessen den Sender um eine Wiederholung bitten. Diese Rückfrage wird – und das ist ebenfalls ein Nachteil der Kommunikation per Internettelefonie – aber gar nicht wahrgenommen, weil zeitgleich zu seinem Beitrag ein Beitrag von RA10 gesendet wird (Zeilen 26 und 27), was dazu führt, dass sein Beitrag an Salienz verliert und nur noch schwer verständlich ist.

Beide Probleme sind durch den alternativen Einsatz des Chats lösbar: Zunächst stellt das gleichzeitige Senden von Chatbeiträgen bei einer vergleichsweise niedrigen Gesprächsteilnehmerzahl von zehn Personen kaum ein Prob-

lem dar. Außerdem bleibt der Text im Chat für einen längeren Zeitraum erhalten und kann daher mehrfach rezipiert und so verinnerlicht werden. Gelegentlich werden Raideinteilungen daher auch zusätzlich zur mündlichen Nennung in den Chat geschrieben, um die Informationen auf diese Weise persistent zu machen, wie sich in einem kurzen Ausschnitt aus der Raidinstanz „*Pechschwingenabstieg*“ zeigt (Transkript 8.3.3.2.7⁴⁶⁷):

⁴⁶⁷ Hinweis: Die Aufnahmen aus dem „*Pechschwingenabstieg*“ stammen nicht direkt aus der Hauptstudie, sondern aus dem in der Vorbereitungsphase aufgenommenen Videomaterial. Wegen seines exemplarischen Gehalts greife ich hier dennoch darauf zu und stütze es durch Transkript 8.3.3.2.8 aus WOWRAIDV (s.u.). Da es sich um einen anderen Aufnahmezeitpunkt handelt, zu dem RS-L einen anderen Avatar spielte und andere Spielmodifikationen verwendete, weicht die Darstellung des Chats an dieser Stelle leicht von den übrigen Transkripten ab. Die zugrundeliegende Aufnahme fand gegen Ende der Raidsitzung statt, dauert aber nur (genau) zehn Minuten. Die Zeitangaben in der ersten Spalte machen daher keine Aussagen über die aktuelle Spieldauer, die bei etwa eineinhalb Stunden liegt.

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Textinhalt
1	00:09:08	VoIP	RS-L	ähm:: (1,5) sobald ony auf ungefähr dreißig proZENT is´
		Grafik		Die Avatare befinden sich auf einem Innenbalkon in einem großen Saal und blicken in einen Kessel herab, in dem der Raidboss „Nefarian“ positioniert ist. Dort befinden sich außerdem zwei sichtbare Säulen mit farbigen Weltmarkierungen (grün und blau, vgl. Abbildung 8.3.3.2.10). Außerhalb des Blickfeldes der Spieler befindet sich eine dritte Säule mit einer violetten Markierung.
2	00:09:12	VoIP	RS-L	schwenkt ihr bitte um auf NEF?
3	00:09:13	VoIP	RS-L	haut_n auf neunundsiebzig proZENT runter;
4	00:09:15	VoIP	RS-L	geht wieder auf ONY und (.) tötet ony.
5	00:09:17	VoIP	RS-L	danach gehen wa auf die ↑SÄulen- (---)
6	[...]			
7	00:09:23	VoIP	RS-L	ich werd kurz die EINteilung in_n chat schreiben-
8	[...]			
9	00:09:39	Chat	[Schlachtzugsleiter] RS-L: Blau: RA-L, RA06, RA08	
10	00:09:46	Chat	[Schlachtzugsleiter] RS-L: Grün: RA01, RA04, RA07	
11	[...]			
12	00:10:29	Chat	[Schlachtzugsleiter] RS-L: Lila: RA05, RA03, RA02, RA10	

Transkript 8.3.3.2.7: Gruppeneinteilung für den Bosskampf gegen „Nefarian“ und „Onyxia“ in der Raidinstanz „Pechschwingenabstieg“ (Quelle: WoWRAIDV-C)⁴⁶⁸

⁴⁶⁸ Ony (Substantiv, w.): Spielerspr. Register (spielspezifisch): Kurzform des Eigennamens *Onyxia*, einem →Bossgegner aus dem World of Warcraft-Raid „Pechschwingenabstieg“.

Nef (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (spielspezifisch): Kurzform des Eigennamens *Nefarian*, einem →Bossgegner aus dem World of Warcraft-Raid „Pechschwingenabstieg“.



Abbildung 8.3.3.2.10: Der Kampfschauplatz von „Nefarian“ und „Onyxia“ in der Raidinstanz „Pechschwüngenabstieg“ (Quelle: WOWRAIDV-C)

In diesem Beispiel verlangt die Kampfstrategie die Einteilung der Avatargruppe in nicht nur zwei, sondern gleich drei Untergruppen, die alle unterschiedlichen Markierungen auf dem Spielfeld (auf den dort befindlichen Säulen) zugeteilt werden. Damit gibt es hinsichtlich der Organisation eine Komplexitätssteigerung im Vergleich zur Situation aus Transkript 8.3.3.2.6. Um zu verhindern, dass Rückfragen überhaupt erst notwendig werden, kündigt RS-L direkt an, die Einteilung in den Chat zu schreiben (Zeile 7). Dort bleibt die Information persistent bestehen und kann dadurch mehrfach rezipiert werden. Es zeigt sich bei der Realisierung (Zeilen 9 bis 12) allerdings auch, warum der Raidleiter in anderen Spielkontexten nach Möglichkeit darauf verzichtet: zwischen der Ankündigung des Chatbeitrages und seinem Abschluss vergehen 66 Sekunden. Ein so großer Schreibaufwand wird während des Raidens nur selten in Kauf genommen, hier aber offenbar für nötig befunden. Diese Strategie erweist sich als erfolgreich: Im folgenden Gesprächsausschnitt entstehen keine Rückfragen, die Spieler können sich die Zuteilung also offenbar merken.

Die Persistenz des Chats in Kombination mit der Spontaneität der Internettelefonie machen sich die Spieler aber nicht nur bei den Gruppeneinteilungen zunutze. Das folgende Beispiel zeigt eine Situation, in der RS-L versucht, den Raidmitgliedern zu erläutern, nach welchem Konzept sie sich *gemeinsam* über den Kampfschauplatz zu bewegen haben. Es handelt sich dabei um den finalen Kampf der „Drachenseele“-Raidinstanz gegen den drachenartigen Raidboss

„*Todesschwinge*“ in seiner finalen Form („*Todesschwinges Wahnsinn*“). Hierbei müssen sich die Spieler zwischen vier nebeneinanderliegenden Felsplattformen umherbewegen, auf denen jeweils ein Teil des Kampfes stattfindet. Dabei ist die Reihenfolge, in der die Spieler die Plattformen betreten, entscheidend für den Kampfablauf. Daher ist diese Reihenfolge auch ein Thema der einleitenden Strategiebesprechungen (vgl. Transkript 8.3.3.2.8).

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Chatnachricht
1	02:25:24	VoIP	RS-L	DANN ham wir jetzt;
		Grafik		Die Gruppe befindet sich auf dem letzten Kampfschauplatz des Raidbosses „Todesschwinges Wahnsinn“. Zu sehen ist eine große, steinerne Plattform, auf der sich neben der Gruppe ein orcischer NSC befindet (Abbildung 8.3.3.2.11). Während des folgenden Gesprächs werden keine kommunikationsbezogenen Avatarbewegungen vollzogen. Bei Drehung der Kamera werden drei weitere Plattformen sichtbar: Eine östlich vom Ausgangspunkt, zwei westlich (vgl. Abbildung 8.3.3.2.12)
2	02:25:26	VoIP	RS-L	ÄHM::
3	02:25:28	VoIP	RS-L	ZWEI drei:(--) nee moment.
4	02:25:31	VoIP	RS-L	ZWEI drei eins vier ne?
5	02:25:37	VoIP	RS04	(is das nich) drei EINS vier?
6	02:25:39	VoIP	RS04	wir fangen doch HIER an;
7	02:25:45	VoIP	RS05	ja wenn DAS hier eins is;
8	02:25:46	VoIP	RS05	und man liest von LINKs nach rechts die plattformen-
9	02:25:48	VoIP	RS05	dann is_es ZWEI: drei: eins: vier:.
10	02:25:50	VoIP	RS-L	JA (--) würd ich auch sagen.
11	02:25:53	VoIP	RS-L	<<p>(also ganz HINTEN auf der zweiten sind wir:-)>
12	02:25:55	VoIP	RS-L	<<all, genuschelt> beZIEHungsweise->
13		VoIP	RS-L	=auf der ersten sind wir als ↑ZWEItes-
14	02:25:57	VoIP	RS-L	dann: (-) daneben als ↑DRITtes-
15	02:25:58	VoIP	RS-L	HIER als erstes und- (-)
16	02:26:00	VoIP	RS-L	rechts von uns als VIERtes.
17	02:26:02	VoIP	RS-L	ähm zwei eins (-) !ÄH:-! (-)
18	02:26:03	VoIP	RS-L	ZWEI drei eins vier;

19	02:26:06	VoIP	RS04	also wenn ICH das vorn anzahl-
20	02:26:07	VoIP	RS04	dann sind wir hier auf der DRITten plattform.
21	02:26:08	VoIP	RS-L	!JA-!=
22	02:26:09	VoIP	RS-L	=aber wir STARTen hier;
23	02:26:11	VoIP	RS-L	darum is DAS hier plattf_äh:==
24	02:26:12	VoIP	RS-L	=is das hier für UNS eins;
25	02:26:14	VoIP	RS-L	das is die ↑ZWEite(--)
26	02:26:15	VoIP	RS-L	GANZ ganz links-
27	02:26:16	VoIP	RS-L	daneben (-) da gehen_wa als ↑DRITtes hin-
28	02:26:18	VoIP	RS-L	das is die ERSte jetzt hier;
29	02:26:19	Chat	22:30 [Schlachtzugsleiter] [RA-L]:	2
30	02:26:20	VoIP	RS-L	und dann VIER;
31	02:26:22	VoIP	RS-L	RECHTS.
		Chat	22:30 [Schlachtzugsleiter] [RA-L]:	3
32	02:26:24	Chat	22:30 [Schlachtzugsleiter] [RA-L]:	1
33	02:26:26	VoIP	RS07	HÄ?
		Chat	22:30 [Schlachtzugsleiter] [RA-L]:	4
34	02:26:29	VoIP	RS-L	wir starten von HIER aus;=
35	02:26:30	VoIP	RS-L	=gehen zwei nach ↑LINKS==
36	02:26:31	VoIP	RS-L	=EINEN nach rechts==
		Chat	22:30 [Offizier] RA01:	:0))
37	02:26:32	VoIP	RS-L	=ZWEI nach rechts_fertig (.) wie immer.
38	02:26:34	VoIP	RS-L	((räuspert sich))
39	02:26:39	VoIP	RS-L	!SO!-

40	02:26:41	VoIP	RS-L	heldentum is FREI==
41	02:26:42	VoIP	RS-L	=wollen wirs am ANFANG ziehn oder am ende-
42	02:26:45	VoIP	RS04	am ENDE-
43	02:26:46	VoIP	RS-L	<<p>okAY:;>
44	02:26:47	Chat	22:31 [Schlachtzug] [RA05]: 2 3 1 4	

Transkript 8.3.3.2.8: *Beschreibung visueller Muster im Chat für den Raidkampf „Todesschwinges Wahnsinn“* (Quelle: WOWRAIDV-A2)⁴⁶⁹

⁴⁶⁹ *Heldentum* (Substantiv, n.): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Bezeichnet ursprünglich die gleichnamige Fähigkeit der Schamane-Klasse aus World of Warcraft, welche die Angriffsgeschwindigkeit der ganzen Avatargruppe, bzw. der Raidgruppe für 40 Sekunden um 30% erhöht (vgl. <http://de.wowhead.com/spell=32182/heldentum>, letzter Zugriff: 01.06.17). Während der Vorbereitungszeit für die Datenaufnahmen wurden allerdings auch andere Fertigkeiten von anderen Charakterklassen mit identischem Effekt (namentlich *Kampfrausch*, *Zeitkrümmung* und *Uralte Hysterie*) einheitlich als *Heldentum* bezeichnet. Es ist anzunehmen, dass sich (zumindest innerhalb der Untersuchungsgruppe) die Bezeichnung der ursprünglichen Fähigkeit auf die Bezeichnung des damit bewirkten Effektes erweitert hat.



Abbildung 8.3.3.2.11: Die Ausgangsposition der Gruppe im Kampf gegen „Todeschwinges Wahnsinn“ (Quelle: WOWRAIDV-A2)

Bereits in den einleitenden Zeilen zeigt sich, dass die Erklärungen für diesen Kampf vergleichsweise kompliziert ausfallen: Der Raidleiter versucht, den vier Plattformen des Kampfschauplatzes (vgl. Abbildung 8.3.3.2.12) eine Zahl zuzuweisen und anhand dieser Zahlen die Reihenfolge zu erklären, in der sich die Raidgruppe zwischen den Plattformen umherbewegen soll. Dieses Vorgehen ist allen Spielern prinzipiell bekannt, weswegen es nicht grundsätzlich erläutert, sondern nur in seinen Spezifikationen festgelegt werden muss. Dafür gibt es zwei offensichtliche Möglichkeiten: Entweder werden die Plattformen der westlichen Leserichtung entsprechend von links nach rechts durchgezählt (vgl. Abbildung 8.3.3.2.13), oder sie werden direkt in der Reihenfolge beziffert, in der die Spieler sie während des Kampfes betreten sollen (Vgl. Abbildung 8.3.3.2.14). In der Kerngruppe des Raids ist die letztere Methode üblich, allerdings scheint sie bereits bei einem ersten Erklärungsversuch zu Problemen zu führen: Der Raidleiter, welcher die Bezifferung *zwei – drei – eins – vier* ausgeben möchte (die Spieler sollen den ersten Kampf direkt an der Startposition durchführen, dann zwei Plattformen nach links springen, danach eine Plattform nach rechts und dann wiederum zwei Plattformen nach rechts, vgl. Abbildung 8.3.3.2.14), gerät während der Erläuterung ins Schleudern („*Dann ham wir jetzt | ähm | zwei, drei | nee Moment | zwei, drei, eins, vier, ne?*“, Zeilen 1-4). RS04 scheint diese Information nicht richtig verstanden zu haben, denn obwohl er korrigierend eingreifen will, nennt er die gleiche Reihenfolge (zumindest teilweise) noch einmal („*Is das nich drei, eins, vier? Wir fangen doch hier an.*“, Zeilen 5 und 6). Das Problem ist hierbei offenbar die mangel-

hafte Visualisierbarkeit der Reihenfolge: Zunächst muss eine passende Reihenfolge für das Betreten der Plattformen gefunden und in einen Zahlenkode transkribiert werden, der dann wieder eindeutig auf die visuelle Fläche rückgespiegelt werden können muss. Im Sinne einer solchen Rückspiegelung versucht RS05, den Zahlenkode wieder aufzuschlüsseln, indem sie die Leserichtung der vier Plattformen erläutert und die Zahlen dann noch einmal klar benennt (*„Ja, wenn das hier eins ist, und man liest von links nach rechts die Plattformen, dann ist es zwei, drei, eins, vier.“*, Zeilen 7-9). RS-L stimmt dem zu und versucht zur weiteren Aufklärung, die intuitive Bezifferung der Plattformen von links nach rechts (vgl. Abbildung 8.3.3.2.13) mit der aktuellen Position der Gruppe und der geplanten Laufreihenfolge (Abbildung 8.3.3.2.14) abzustimmen: *„Also ganz hinten auf der zweiten sind wir / beziehungsweise auf der ersten sind wir als zweites. Daneben als drittes. Hier [Anm. WS: an der in Abbildung 8.3.3.2.12 markierten Startposition] als erstes und rechts von uns als viertes. Ähm / zwei, eins / äh / zwei, drei, eins, vier.“* (Zeilen 11-18). RS04 scheint noch immer über diese Erklärung verwirrt zu sein und stellt erneut eine Rückfrage, basierend auf der von RS05 angegebenen Leserichtung der Plattformen. Für ihn ist die von RS-L angegebene Reihenfolge problematisch, weil er von der in Abbildung 8.3.3.2.13 dargestellten Bezifferung nach westlicher Leserichtung ausgeht, und nicht von der in Abbildung 8.3.3.2.14 dargestellten Reihenfolge (*„Also wenn ich das vorn anzähle, dann sind wir hier auf der dritten Plattform.“*, Zeilen 19 und 20). RS-L erkennt dieses Problem und versucht daher die von ihm gemeinte Bezifferung noch einmal nachvollziehbar zu machen: *„Ja, aber wir starten hier, darum ist das hier platf- / ähm / is das hier für uns eins. Das is die zweite ganz, ganz links. Daneben / da gehen wir als drittes hin. Das ist die erste jetzt hier. Und dann vier. Rechts.“* (Zeilen 21-31). Gegen Ende seiner Ausführungen schreibt RS-L die Einteilung 2-3-1-4 noch einmal in den Chat, um sie dort persistent und verifizierbar zu machen (Zeilen 29-33). Auch die letzte mündliche Ausführung in Kombination mit der schriftlichen Festhaltung der Plattformreihenfolge scheint aber noch nicht alle Verwirrung aufgelöst zu haben, was sich in einer längeren Stillephase und durch ein unsicher anmutendes „hä?“ durch RS07 andeutet (Zeile 33). Daher gibt RS-L schließlich die numerische Zuordnung auf und verbalisiert die Reihenfolge noch einmal rein auf Basis des visuellen Ausgangspunktes der Gruppe: *„Wir starten von hier aus, gehen zwei nach links, einen nach rechts, zwei nach rechts, fertig. Wie immer.“* (Zeilen 34-37) Damit wird die Notwendigkeit der Projektion des Zahlenkodes auf die visuelle Ebene aufgelöst und die Spieler können sich rein anhand ihrer virtuellen Karte orientieren.

Kurz darauf (Zeile 44) sendet aber RS05 die Ziffernzuordnung noch einmal im Chat – mit einer bemerkenswerten Anpassung des Beitrags: Während die

Chatbeiträge von RS-L die Reihenfolge der Plattformen wiedergaben, *unter der Voraussetzung, dass diese von Westen nach Osten, bzw. von links nach rechts betrachtet werden*, baut RS05 diese Voraussetzung nachvollziehbar in ihren Chatbeitrag ein, indem sie alle vier Ziffern in einem einzigen Beitrag nebeneinander schreibt und sie mit senkrechten Linien rahmt („|2/ |3/ |1/ |4/“). Dadurch werden zwei Effekte erreicht: Erstens wird die Information hinsichtlich der Leserichtung der Plattformen vereindeutigt, und zweitens wird insbesondere durch die Rahmung der Ziffern eine entfernte *Ikonzität* zum virtuellen Spielfeld hergestellt, wodurch die Spiegelung des Zahlenkodes auf die Plattformen vermutlich erleichtert werden soll.

Nun folgen keine Rückfragen mehr; der Kampf wird wenige Sekunden später gestartet. Ob die Spieler nun aufgrund der letzten Erläuterung von RS-L oder wegen des Chatbeitrags von RS05 – oder vielleicht wegen der Kombination aus beidem – keine Verstehensprobleme mehr haben, geht nicht aus den Daten hervor. Auffällig ist allerdings nicht nur die Vielfalt sprachlicher Varianten, die RS-L und seine Mitspieler in Bezug auf den visuellen Kontext produzieren können, sondern auch und vor allem die Möglichkeit, im Chat visuelle Informationen gewissermaßen *nachzuzeichnen* (ähnlich der ASCII-Art, vgl. KAPITEL 7.3.1.2.3.3), um so neben der Herstellung von Persistenz komplexer Informationen auch visuelle Eindeutigkeit zu schaffen.

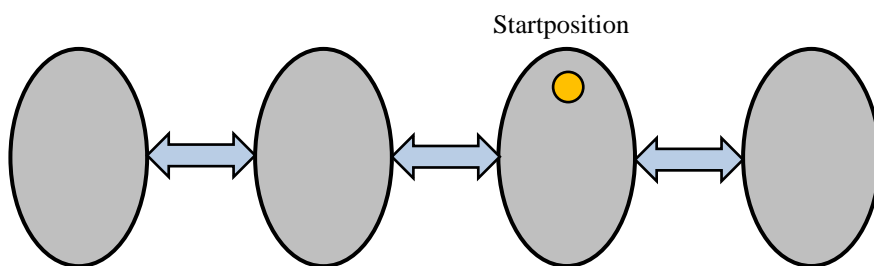


Abbildung 8.3.3.2.12: Schematische Darstellung des Kampfschauplatzes von „Todeschwinges Wahnsinn“: Auf jeder der vier Plattformen findet ein Teil des Kampfes statt. Die Avatare können nach Belieben zu den jeweils benachbarten Plattformen springen. (Quelle: eigene Darstellung)

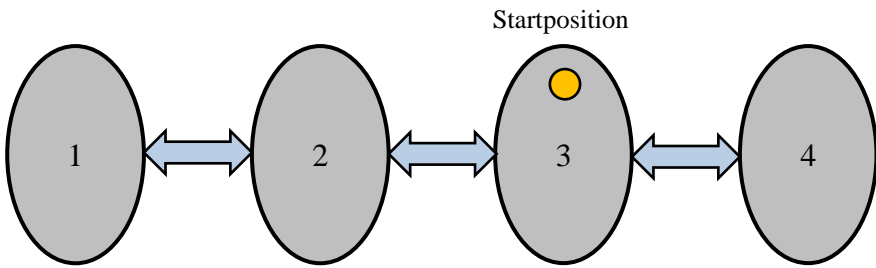


Abbildung 8.3.3.2.13: Intuitive (verm. der westlichen Leserichtung nachempfundene) Bezifferung der Plattformen von links nach rechts (Quelle: eigene Darstellung)

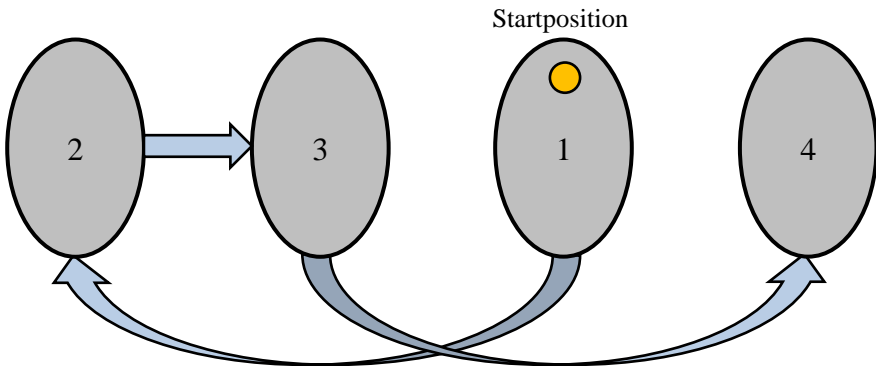


Abbildung 8.3.3.2.14: Bezifferung der Plattformen über die Reihenfolge, in der sie von der Gruppe betreten werden sollen mit entsprechenden Pfeilmarkierungen (Quelle: eigene Darstellung)

Im letzten Abschnitt wurde Anhand von Beispielen aufgezeigt, wie Chat, Spielgrafik und Internettelefonie einzeln und kombiniert in der vorbereitenden Raidkommunikation eingesetzt werden können. Die wichtigsten Argumente für oder gegen die Wahl einer bestimmten Kommunikationsform (die demnach ihre *Affordanzen* bilden) sind in diesem Kontext:

- die Vorder- bzw. Hintergründigkeit des produzierten Ausdrucks
- die Spontaneität, bzw. Persistenz des produzierten Ausdrucks
- die Eindeutigkeit, bzw. Informativität des produzierten Ausdrucks
- die Möglichkeit, mehrere Gespräche parallel durchführen zu können
- die mit der multimodalen Gestaltung einhergehenden Prägungen, bzw. Assoziationsfelder
- die Möglichkeit zur Empfängerselektion

Diese Argumente kommen aber vor allem dann zum Tragen, wenn die Kommunikationsteilnehmer aus pragmatischer Sicht frei entscheiden können, auf welche Kommunikationsform und welche Unterformen sie zugreifen möchten. Während das im Vorbereitungsgespräch der Fall ist, sind die Kommunikationsteilnehmer während der aktionsbegleitenden Raidkommunikation pragmatisch stark eingeschränkt. Im Folgenden und letzten Analyseabschnitt möchte ich daher darauf eingehen, wie diese Einschränkungen aussehen, und wie die Raidmitglieder trotzdem effizient kommunizieren können.



8.3.4 Aktionsbegleitende Kommunikation

Ganz gleich, wie sorgsam eine Raidgruppe ihre Strategien *vor* dem eigentlichen Kampfbeginn abspricht: Die Kommunikation bleibt *während* des Kampfes weitgehend unerlässlich, bspw. weil Spielstrategien spontan angepasst oder das korrekte Timing für gemeinsame Aktionen sprechsprachlich unterstützt werden müssen. In diesem Abschnitt werden Schlüsselstellen der Raidkommunikation betrachtet, in denen es zu einer solchen *aktionsbegleitenden* Kommunikation kommt. Dabei konzentriere ich mich in erster Linie auf die *unmittelbar von menschlichen Sendern* formulierten Nachrichten, und weniger auf die (in den Kerndaten ebenfalls häufig vorkommenden) vom Spiel oder von externen Programmen eingefügten Beiträge. Ziel des Abschnittes ist die Analyse der im Vergleich zu den vorbereitenden Gesprächen aus pragmatischer Hinsicht stark restringierten Kommunikation während des Spielgeschehens. Die Grundfragen hierfür lauten: Welche Kommunikationsmodi sind unter den veränderten Grundbedingungen überhaupt noch einsetzbar? Welche werden nötig? Wie können die Spieler kampfbegleitend kommunizieren, um den Spielerfolg zu fördern?

Einleitend möchte ich dazu noch einmal die veränderten Grundbedingungen erläutern: Es handelt sich bei einem Raidbosskampf um ein konkretes Spielgeschehen, das von den Spielern über weite Strecken ein hohes Maß an Aufmerksamkeit erfordert. Da die Avatare dauerhaft gesteuert werden müssen, ist die Eingabetastatur i.d.R. pausenlos im Einsatz und steht daher nicht

für die Textproduktion zur Verfügung. Weil sich die Avatare fast kontinuierlich in Bewegung befinden und außerdem das Spielfeld während des Kampfes meist mit visuellen Eindrücken überladen ist, bleibt auch kaum eine Möglichkeit für avatarbasierte Zeigegesten. Es stehen daher nur noch wenige Kommunikationsmöglichkeiten frei zur Verfügung: die Internettelefonie sowie der Zugriff auf visuelle Referenzpunkte, so vor allem die im Vorfeld platzierten grafischen Welt- und Figurenmarkierungen. Aus diesem Grunde versuchen die Spieler i.d.R., den Kommunikationsaufwand während des Raidkampfes zu minimieren: Der komplette Kampfablauf sollte allen Spielern bekannt sein, so dass nur noch Signale zur Einhaltung des korrekten Timings, Richtungsangaben sowie kleinere Korrekturen gesendet werden müssen. Einen ersten Überblick zu typischen Merkmalen aktionsbegleitender Kommunikation während des Raidens zeigt Transkript 8.3.4.1. In den darauf folgenden Ausschnitten wird anschließend auf konkrete Merkmale der aktionsbegleitenden Raidkommunikation eingegangen.

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:42:27	Chat	[System]	Starte Bereitschaftscheck...
		Grafik		Die Gruppe befindet sich auf dem Kampfschauplatz des Raidbosses „Hagara die Sturmbindern“. Sie hat sich südlich von Hagara in einem mit der grünen Weltmarkierung versehenen Camp versammelt. RA06 steht nördlich des Bosses nahe der blauen Weltmarkierung. Die gelbe Weltmarkierung befindet sich im äußeren Ring im Westen des Spielfeldes. (Abbildung 8.3.4.1)
2	02:42:32	Chat	[System]	Alle sind bereit
3	02:42:33	VoIP	RS06	so: alle sind beREIT?
4	02:42:34	VoIP	RS06	pull kommt in drei: zwei: JETZT.
5	02:42:37	Chat	[System]	<Deadly Boss Mods> Kampf gegen Heroisch (10) - Hagara die Sturmbinderin hat begonnen. Viel Glück! :) 22:42 Hagara die Sturmbinderin schreit: Ihr legt euch mit der Sturmbinderin an! Ich werde euch alle vernichten!
		Grafik		Die Gruppe greift Hagara an. RA06 befindet sich dabei auf der den übrigen Spielern gegenüberliegenden Seite, um die Angriffe des Bosses auf sich zu lenken.
6	02:42:38	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin>  Gebrochenes Eis auf RA07 
7	02:42:40	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Fokussierter Angriff (1)
8	02:42:42	VoIP	RS-L	warum bekommt eigentlich immer RA07 am anfang dieses frostding?
		Chat	22:42 [RA01] schreit:	Von der Eule eine Beule
9	02:42:45	VoIP	RS07	weil ICH zuerst (.) den fluch der elemente draufknalle.=
		Chat	22:42 Hagara die Sturmbinderin schreit:	Seht, was aus denen wird, die mich herausfordern!

10	02:42:47	VoIP	RS07	=und (.) glaub ich damit der erste CAST bin? (-)
		Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Eislanze auf RA05,RA04, RA02
		Grafik		RA05, RA04 und RA02 werden mit blauen Strahlen markiert, die vom äußeren Ende des Spielfeldes auf sie deuten. In regelmäßigen Abständen werden „Eislanzen“ vom äußeren Spielfeldrand auf diese drei Avatare geschleudert, die von anderen Avataren auf der Fluglinie abgefangen werden können. RA10 und RA-L stehen auf der Flugbahn der Eislanzen, die auf RA02 zielen. RA10 steht am hinteren Ende dieser Reihung und wird daher von den Angriffen getroffen (vgl. Abbildung 8.3.4.2)
11	02:42:48	VoIP	RS07	vielleICHT?
12	02:42:49	VoIP	RS-L	<<pp>(GUT:.)>
13	02:42:51	VoIP	RS-L	kann gut SEIN (.) ja´ (.)
14	02:42:52	VoIP	RS-L	<<genuschelt>RS08 geh einfach dann raus
15	02:42:53	VoIP	RS-L	s_fang ich den NÄCHSten ab.
16	02:42:56	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Fokussierter Angriff (2)
		Grafik		RA10 bewegt sich von den Eislanzen fort, die daraufhin auf RA-L einschlagen. (vgl. Abbildung 8.3.4.3)
17	02:43:02	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin>  Gebrochenes Eis auf RA07 

18	02:43:07	VoIP	RS07	oh:!AH!
		Chat	[System] 22:42 Hagara die Sturmbinderin schreit:	<Hagara die Sturmbinderin> Gefrorene Böe Ihr könnt dem Sturm nicht entkommen.
		Grafik		Ein Teil der Spieler bewegt sich auf die gelbe Weltmarkierung zu.
19	02:43:09	VoIP	RS02	zu ↑GELB-
		Grafik		Alle übrigen Avatare bewegen sich auf die gelbe Weltmarkierung zu (vgl. Abbildung 8.3.4.4).

Transkript 8.3.4.1: Aktionsbegleitende Kommunikation am Beispiel des Kampfes gegen „Hagara die Sturmbinderin“⁴⁷⁰ (Quelle: WOWRAIDV-A1)⁴⁷¹

⁴⁷⁰ *Cast* (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch): Entlehnung von dem engl. (umgangsspr.) Subst. *cast* (dt. *Zauber*) od. dem Verb *to cast* (dt. *zaubern*). Bezeichnet im vorliegenden Kontext nicht den Zauber selbst, sondern den Anwender eines Zaubers.

⁴⁷¹ Für alle folgenden Transkripte mit Bildmaterial gilt, dass einige der visuell sichtbaren Elemente im Transkript und bei der Analyse nicht berücksichtigt werden, da diese ausschließlich spieltechnische Relevanz haben. Das betrifft vor allem die in mehreren Bildausschnitten sichtbaren grünen und roten Zahleneinblendungen, welche RS-L die an anderen Spielern und Feinden verursachten Schadens- und Heilwerte anzeigen.



Abbildung 8.3.4.1: Der mit farbigen Weltmarkierungen ausgestattete Schauplatz des Bosskampfes gegen „Hagara die Sturmbinderin“. Die Raidgruppe hat ihr „Camp“ bei der grünen Markierung aufgeschlagen. (Quelle: WoWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.4.2: RA02 wird von der Fähigkeit „Eislanzen“ anvisiert (signalisiert durch die blaue Linie). RA-L und RA10 stehen in der Flugbahn des Angriffes und wehren ihn so ab (im Bild: RA10 wird von einer Eislanze getroffen). (Quelle: WoWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.4.3: RA10 läuft zur Seite, um RA-L die folgenden Angriffe abfangen zu lassen. (Quelle: WOWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.4.4: Die Avatare bewegen sich zur gelben Weltmarkierung. (Quelle: WOWRAIDV-A1)

Zunächst möchte ich anhand des ersten Beispiels einige allgemeinere Informationen erläutern und erste Beobachtungen vornehmen, die sich auch auf die folgenden Beispiele übertragen lassen. Danach gehe ich auf einige konkretere Punkte des Ausschnittes ein.

Das Transkript zeigt deutlich, dass der Chat ab dem Kampfbeginn in hoher Frequenz eingesetzt wird, was der oben beschriebenen Ausgangssituation zu widersprechen scheint, der zufolge er kaum oder gar nicht während der kampfbegleitenden Kommunikation eingesetzt werden kann. Allerdings wurde *keiner* dieser Beiträge während des Kampfes von einem der Spieler erstellt, sondern sie wurden (zumindest in diesem Ausschnitt) entweder vom Spiel selbst (als Systemnachrichten), bzw. von einer inoffiziellen, aber weit verbreiteten Spielmodifikation namens „*Deadly Boss Mods*“ (spielerspr. meist „*DBM*“)⁴⁷² gesendet, oder aber vor dem eigentlichen Kampfbeginn von einem Spieler in ein Makro eingebunden. Bei Systemnachrichten und Nachrichten durch externe Programme handelt es sich um Formen der Maschine-Mensch-Kommunikation, welche die Spieler mit Informationen zum Kampfverlauf ausstattet. *Systemnachrichten* sind im Beispiel all jene Chatnachrichten, die (der dem System zufolge durch den Raidboss) über den Schreien-Channel versendet werden (Zeilen 5, 9 und 18). Diese Nachrichten werden vor allem dann gesendet, wenn der Bossgegner bestimmte Fähigkeiten einsetzt oder in eine neue Kampfphase übergeht (für die dann eine veränderte Strategie benötigt wird). Daher können zumindest einige der systemseitigen Schreien-Nachrichten als Signale für den Beginn bestimmter Kampfabläufe ausgewertet werden, was sie für die Analyse relevant machen kann. *Deadly Boss Mods* eignet sich allerdings noch besser, um dem Kampfverlauf über den Chat nachvollziehen zu können, weil das Programm die konkreten Gefahrensituationen benennt und z.T. auch Reaktionsvorschläge an die Spieler ausgibt. Außerdem visualisiert das Programm Teile seiner Information mit Ikonen (Zeilen 6 und 17), was allerdings hauptsächlich schmückende und ggf. salienzsteigernde Wirkung hat, womit dieser Teil der Nachrichtengestaltung vermutlich nur geringfügigen Einfluss auf das Spielerverhalten hat. Für den Spielverlauf ist die eigentliche Textausgabe wichtiger, die nicht nur vor bestimmten Angriffen des Bossgegners warnt, sondern auch die betroffenen Avatare benennt (z.B. „<Hagara die Sturmbinderin> Eislanze auf RA05, RA04, RA02“, Zeile 10). Für die Analyse sind solche Textausgaben wichtig, weil Spieler darauf reagieren und ihr Spiel

⁴⁷² Es handelt sich bei *Deadly Boss Mods* um eine Modifikation, die bei der Umsetzung vom Kampfstrategien hilft, indem sie die Spieler frühzeitig vor gefährlichen Situationen warnt (vgl.: <http://www.curse.com/addons/wow/deadly-boss-mods>, letzter Zugriff: 01.06.17). Der Einsatz dieser Modifikation in Raidsituationen gilt unter World-of-Warcraft-Spielern, ähnlich wie die eigentlich nicht in das Spiel implementierte Internettelefonie, weithin als obligatorisch.

(und damit auch die Kommunikation) entsprechend anpassen können. Es bleibt außerdem zu erwähnen, dass die meisten der durch das Spielsystem oder durch DBM erzeugten Nachrichten nicht nur im Chat eingeblendet werden, sondern *zusätzlich* als Texteinblendung in der Spielgrafik von RS-L erscheinen und gelegentlich auch mit akustischen Signalen unterlegt sind. Es handelt sich dabei also um auf mehrere Kommunikationsformen verteilte Beiträge, wodurch ihre Rezeption erleichtert und die Salienz erhöht werden soll. Betroffen sind davon alle Beiträge, die mit der Zeile „**<Hagara die Sturmbinderin>**“ (mit entsprechender Färbung) eingeleitet werden. Die folgenden Bezugnahmen auf derartige Chatnachrichten müssen also immer in dem Kontext verstanden werden, dass zumindest RS-L eine entsprechende saliente Texteinblendung erhält, höchstwahrscheinlich aber auch ein Großteil der übrigen Mitspieler. Da allerdings anhand der Daten nicht überprüft werden kann, ob *alle* Raidteilnehmer entsprechende Einblendungen erhalten, stützte ich mich bezüglich der DBM-Warnungen für die folgenden Analysen vor allem auf die für alle Spieler sichtbaren Chatnachrichten.

Etwas näher an der konkreten Spielerkommunikation als System- oder DBM-Nachrichten bewegen sich die vorproduzierten Makros, die im Kampf allerdings automatisch ausgelöst werden. Der Textausschnitt zeigt einen Beleg dafür in Zeile 8: Der Spieler RS01 hat eine der Fähigkeiten von RA01 (die anhand der Daten leider nicht rekonstruierbar ist) in ein Makro eingebunden. Dasselbe Makro beinhaltet den Befehl zur Textausgabe von „/s *Von der Eule eine Beule*“. Im Resultat wird nun bei jedem Einsatz dieser Fähigkeit gleichzeitig eine entsprechende Textnachricht ausgegeben.⁴⁷³ Neben RS01 setzen nur wenige Spieler der Untersuchungsgruppe solche automatisierten Textnachrichten im Kampf ein, und in den meisten Fällen haben sie eher eine ausschmückende, als eine strategische Funktion (vgl. aber Transkript 8.3.4.2 unten). Entsprechend werden auch die automatisierten Beiträge von RS01 zwar toleriert, aber während der Aufnahmen nicht thematisiert – für die Analyse bleiben sie daher zweitrangig.

Der Fokus der eigentlichen Spielerkommunikation liegt also trotz der im Allgemeinen starken Chatauslastung auf der Internettelefonie, weswegen ich mein Augenmerk in den folgenden Analysen vor allem hierauf lenken möchte

⁴⁷³ Dass es sich bei der Textausgabe tatsächlich um ein Makro handelt, lässt sich aus klaren Indizien aus WOWRAIDV-A herleiten: RA01 gibt den Text dutzende Male aus, allerdings ausschließlich im Kampf und stets mit identischer Schreibweise. Das ist ein eindeutiger Hinweis auf die Verwendung eines Makros. Da RS01 denselben Restriktionen bei der Kommunikation beim Kampf unterliegt, wie alle anderen Spieler, ist es äußerst unwahrscheinlich, dass er die Texte in dieser Weise manuell eingegeben hat.

– wenn auch immer mit gleichzeitigem Blick auf die übrigen Kommunikationsformen.

Ein erster an dem Textausschnitt aus Transkript 8.3.4.1 offensichtlich werdender Unterschied zwischen vorbereitender und aktionsbegleitender Raidkommunikation ist die Frequenz der gesendeten Beiträge: Weil die Spieler nun in erster Linie auf das Kampfgeschehen konzentriert sind, werden die sprachlichen Unterhaltungen von unregelmäßigen Pausen durchzogen und nur nach Bedarf wiederaufgenommen. Das zeigt sich etwa in den Zeilen 4-8 (8 Sekunden Sprechpause) und 15-18 (14 Sekunden Sprechpause). Solche Sprechpausen finden sich in allen aktionsbegleitenden Abschnitten in WOWRAIDV⁴⁷⁴ und stellen einen deutlichen Kontrast zu den kaum mit Pausen durchsetzten vorbereitenden Abschnitten der Raidkommunikation dar (vgl. KAPITEL 8.3.3 oben).

Auch der Umfang der Beiträge von spielvorbereitender und aktionsbegleitender Raidkommunikation unterscheidet sich über weite Strecken merklich. Während in den vorbereitenden Absprachen zwar typische Ökonomiemittel der gesprochenen Sprache vorzufinden sind (elliptische Ausdrücke, Tilgungen, Reduktionen, Enklisen usw.), ist der allgemeine Beitragsumfang zwischen den Sprecherwechseln vergleichsweise groß. Im Gegensatz dazu zeigt sich selbst bei oberflächlicher Betrachtung der aktionsbegleitenden Raidkommunikation, dass ausführlichere Beiträge merklich seltener formuliert werden, was hinsichtlich der zentralen Beschäftigung der Medienakteure mit den komplexen Spielabläufen nicht erstaunlich ist.⁴⁷⁵ Hier werden Formulierungen so in den sichtbaren und vorab besprochenen Kontext eingebettet, dass sie auch bei starken sprachlichen Reduzierungen verständlich bleiben.

Inhaltlich beziehen sich die Beiträge während des Raidprozesses in aller Regel auf den konkreten Kampfablauf – es findet also kein autarkes Plaudergespräch statt, sondern ein in das Spiel integriertes und auf den Ablauf bezogenes Kommunizieren. Die Verteilung der Rede- und Mitbestimmungsrechte dürfte hierbei, genau wie die Toleranz zu themenfremden Beiträgen, von Gruppe zu Gruppe unterschiedlich sein. In WOWRAIDV-A trifft RS-L als

⁴⁷⁴ Vgl. z.B. die Transkripte 8.3.4.2 (Zeilen 19-21: 11 Sekunden, Zeilen 24-29: 18 Sekunden, 35-38: 9 Sekunden) und 8.3.4.3 (Zeilen 4-9: 18 Sekunden).

⁴⁷⁵ Für einen ersten Vergleich – wenngleich die Itemzahl auch zu klein für signifikante statistische Aussagen ist: Durchschnittlich benötigen die Kommunikationsteilnehmer während der aktionsbegleitenden Kommunikation (Transkripte 8.3.4.1 bis 8.3.4.4) etwa 4,86 Wörter bis zum Sprecherwechsel. In den VoIP-lastigeren Anteilen der vorbereitenden Kommunikation (Transkripte 8.3.3.1.1 bis 8.3.3.1.6) beträgt der Beitragsumfang bis zum Sprecherwechsel dagegen durchschnittlich 11,36 Wörter – also mehr als das Doppelte des Umfangs der in dieser Arbeit fokussierten aktionsbegleitenden Gespräche.

Gruppenleiter die finalen Entscheidungen bezüglich der Spielstrategie und besitzt daher auch ein übergeordnetes Rederecht, aber fast alle Teilnehmer bringen sich korrigierend oder intervenierend in die Kommunikation ein.

In Transkript 8.3.4.1 sind neben diesen ersten Beobachtungen vier inhaltlich interessante Abschnitte zu finden, auf die ich im Folgenden eingehen möchte:

Der erste Abschnitt zeigt zunächst einen typischen Einstieg in einen Raidbosskampf: Zu Beginn wird die Startposition eingenommen, wobei der *Main-tank* (RA06) in diesem Falle anders positioniert ist, als der Rest der Gruppe, um den auf ihn fokussierten Raidboss von seinen Mitspielern abzulenken. Daraufhin folgt ein Bereitschaftstest (s.o.), über den geprüft wird, ob der Kampf beginnen kann. Die Textausgabe des Bereitschaftstests im Chat (Zeilen 1 und 2) wird zwar vom Raidleiter aktiviert, allerdings nicht ausformuliert, sondern systemseitig erstellt und ist für alle Teilnehmer des Raids sichtbar. Sind alle Spieler bereit, so erfolgt eine automatisierte Meldung im Chat. Diese Information ist das Signal für RS06, den Kampf beginnen zu können. Diese Aufgabe liegt in den Händen des Tanks, weil dieser zunächst „*antanken*“ muss, d.h. er muss die Aufmerksamkeit des Bossgegners auf sich ziehen, bevor seine Mitstreiter in den Kampf einsteigen. Der Kampfbeginn wird mithilfe eines Countdowns präzise angekündigt („*So, alle sind bereit. Pull kommt in drei, zwei, jetzt.*“, Zeilen 3 und 4). Obwohl auch hier eine Ankündigung per Chat möglich wäre, wird in WOWRAIDV stets die Ansage über die Telefonie bevorzugt, vermutlich weil seine Spontaneität ein genaueres Timing ermöglicht, was in bestimmten Raidkontexten hilfreich für die Einhaltung der Kampfstrategie ist.⁴⁷⁶

Der zweite Abschnitt wird wenige Sekunden nach Kampfbeginn von RS-L eingeleitet. Einer der ersten Angriffe des Bossgegners richtet sich (nach mehreren Anläufen der Raidgruppe gegen diesen Bossgegner zum wiederholten Male) gegen RA07 (durch DBM salient in den Chat transkribiert: „<*Hagara die Sturmbinderin*> *Gebrochenes Eis auf RA07*“, Zeile 6). Das scheint RS-L zu irritieren, weswegen er eine entsprechende Frage an die Gruppe richtet („*Warum bekommt eigentlich immer RA07 am Anfang dieses Frostding?*“, Zeile 8). Was zunächst wie eine neutrale Frage wirkt, kann in dem Kontext als indirekte Kritik gewertet werden: Eigentlich sollte nicht RA07, sondern der Tank (RA06) das erste Angriffsziel des Bossgegners sein, was darauf hindeutet, dass RA07 seinen ersten Angriff vor Ablauf des Countdowns startet und

⁴⁷⁶ Der Countdown ist bspw. für das sog. *Pre-Potting* von Bedeutung, bei welchem bestimmte positive Effekte aktiviert werden müssen, bevor der eigentliche Kampf beginnt: Die durch das Pre-Potting bewirkten Effekte dauern i.d.R. nur wenige Sekunden an und müssen daher so knapp wie möglich vor Kampfbeginn aktiviert werden. Vgl.: <http://www.wowhead.com/forums&topic=173823/what-is-pre-potting> (letzter Zugriff: 01.06.17).










somit die Aufmerksamkeit des Bossgegners frühzeitig auf sich zieht – ein in aller Regel unerwünschtes Verhalten. Durch die offene Frage an die ganze Gruppe gerät RS07 in Rechtfertigungszwang. Dieser bestätigt den impliziten Verdacht, indem er offen zugibt, dass er frühzeitig in den Kampf einsteigt (*„Weil ich zuerst den Fluch der Elemente draufknalle / und ich glaub damit der erste Cast bin / vielleicht?“*, Zeilen 9 bis 11), was RS-L als Antwort zu genügen scheint (*„Gut. Kann gut sein, ja.“*, Zeilen 12 und 13). Es ist nicht ersichtlich, warum keine weitere Korrektur dieses (wenn auch geringfügigen) Fehlverhaltens folgt. Ein möglicher Grund ist allerdings eine akutere Problemsituation (der dritte o.g. inhaltlich relevante Abschnitt), die in der Folgesekunde von RS-L angesprochen wird: Im Rahmen der Bossmechanik werden drei Spieler der Gruppe (RA05, RA03 und RA02, vgl. Zeile 10) vom Bossgegner für den Angriff „Frostlanzen“ anvisiert. Die betroffenen Avatare werden nun in regelmäßigen Abständen vom äußeren Rand des Spielfeldes mit Eisprojektilen beschossen. Um zu verhindern, dass sie dadurch zu viel Schaden nehmen, müssen die übrigen Avatare in die Flugbahn der Projektile treten, um den Schaden so auf die Gruppe aufzuteilen. Dabei wechseln sich die Avatare regelmäßig ab. Im vorliegenden Beispiel stehen zu diesem Zwecke RA02 (das eigentliche Ziel des Angriffs), RA-L und RA10 (in dieser Reihenfolge von innen nach außen) in einer Reihe (vgl. Abbildung 8.3.4.2). RS-L bemerkt, dass RA10 bereits hohe Schadenswerte erlitten hat und gibt RS10 daher die Anweisung, mit ihrem Avatar aus der Schussbahn zu treten und stattdessen RA-L als Ziel freizugeben (*„RS10, geh einfach dann raus. / fang ich den nächsten ab.“*, Zeilen 14-15). Die Spontaneität und die Salienz der Internettelefonie ermöglichen hierbei ein rechtzeitiges Senden und Empfangen der Anweisung, wodurch diese sofort umgesetzt werden kann (vgl. Abbildung 8.3.4.3).

In Zeile 18 wird schließlich eine Änderung der Strategie notwendig (vierter inhaltlicher Abschnitt): Der Bossgegner wechselt von seiner „Blitzphase“ in die „Frostphase“ (was sowohl durch die Systemnachrichten, als auch durch die Spielmodifikation angekündigt wird, Zeile 15 im Chat). Auf diesen Moment hat sich die Raidgruppe vor den Kampf vorbereitet, so dass nun die Notwendigkeit sprechsprachlicher Anweisungen auf ein Minimum reduziert ist: Der neue Sammelpunkt der Gruppe ist die gelbe Weltmarkierung, wo das nächste Angriffsziel wartet. Noch bevor RS02 eine entsprechende Anweisung gibt (*„zu gelb!“*, Zeile 19), läuft ein Teil der Gruppe bereits auf die Markierung zu, der Rest folgt nach der Anweisung (vgl. Abbildung 8.3.4.4). Solche signalhaften Beiträge sind typisch für die Raidkommunikation in WOWRAIDV (s.u.) und lassen sich in diesem Falle nur durch die Setzung eines eindeutigen visuellen Referenzpunktes mit flexibler Kodifizierung („gelb“ steht für eine gelbe Welt- oder Figurenmarkierung) vollziehen. Nur durch die im Vorfeld

ausführlich besprochenen Hintergrundinformationen sowie den aktuellen Interaktionskontext wird die stark elliptische – und damit hochgradig voraussetzungsreiche – Formulierung „zu gelb“ (*Was und wo ist gelb? Wer muss zu gelb? Wann muss er/sie zu gelb?*) überhaupt erst möglich. Oder anders gesagt: Durch den erhöhten Aufwand bei den Vorbesprechungen sowie durch die bestehenden Zuordnungskonventionen wird während des eigentlichen Raidvorgangs ein ökonomischer, aber eindeutiger Kommunikationsstil ermöglicht.










Kurze, signalhafte Anweisungen wie diese prägen den Kommunikationsstil über weite Strecken der kampfbegleitenden Kommunikation. Ein umfassenderes Beispiel dafür liefert Transkript 8.3.4.2:

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:57:53	VoIP	RS-L	HEldentum- (.)
		Chat	22:57 Hagara die Sturm- binderin schreit:	Unmöglich!
		Grafik		Die Raidgruppe befindet sich im Kampf gegen den Raidboss „Hagara die Sturmbinderin“, die im Zentrum des Kampfschauplatzes steht. Die Avatare sind auf der gesamten Fläche verteilt (Abbildung 8.3.4.5).
2	02:57:54	VoIP	RS-L	WEG damit;
		Grafik		Alle Raidmitglieder laufen auf den Raidboss zu.
3	02:57:57	VoIP	RS01	KEIN rez?
4	02:57:58	VoIP	RS-L	doch (.) aber erst HEldentum;=
5	02:57:59	VoIP	RS-L	(=nutzt) die PHase aus;=
6	02:58:00	VoIP	RS-L	=macht SCHAden;
7	02:58:03	VoIP	RS06	rezz KOMMT?
		Chat	22:57 Hagara die Sturm- binderin schreit: 22:57 [Schlachtzug] [RA06]:	Aus der Distanz müsst ihr mehr als nur meine Äxte fürchten. Wirke „Verbündete Erwecken“ auf RA04 !
8	02:58:04	VoIP	RS-L	denn REZZen kann rs06 (.) ja-
9	02:58:06	VoIP	RS-L	weg VOR ihr´
		Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Eislanze auf RA06, RA05 und RA02
		Grafik		Alle Gruppenmitglieder haben ihre finale Position für den aktuellen Angriff eingenommen und greifen den Raidboss an (Abbildung 8.3.4.6).
10	02:58:07	VoIP	RS06	DRAUßen´
11	02:58:09	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Fokussierter Angriff (1)
12	02:58:14	VoIP	RS07	bisschen DREHN´
13	02:58:15	VoIP	RS-L	[EISgräber´]

		Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Eisgrab in 8 Sekunden
14		VoIP	RS07	[daMIT wir] (.) [die:-]
15	02:58:16	Chat	22:58 Hagara die Sturmbinderin schreit:	Bleib, Welp.
16	02:58:17	VoIP	RS05	[eisgrab] auf MIR'
17	02:58:19	VoIP	RS02	eisgrab auf RS02'
		Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin>  Gebrochenes Eis auf RA07 
18	02:58:22	VoIP	RS02	<<pp>(ODer?)>
		Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Eisgrab auf RA06, RA03
19	02:58:23	VoIP	RS02	<<pp>ne WAR schon;>
		Chat	[System]	[RA06] markiert [RA05] mit  . [RA06] markiert [RA03] mit  . [RA08] markiert [RA05] mit  . [RA05] markiert [RA03] mit  . [RA08] markiert [RA03] mit  . [RA02] markiert [RA05] mit  . [RA02] markiert [RA03] mit  .
		Grafik		RA03 wird mit einer Kreuz-Markierung versehen. RA05 wird mit einer Schädel-Markierung versehen. (Abbildung 8.3.4.7) Hinweis: Der Wechsel der Markierungen (siehe Spalte „Chatnachricht“) ist aufgrund der annähernden Gleichzeitigkeit der automatischen Markierungen nicht sichtbar.
20	02:58:24	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Fokussierter Angriff (2)

		Grafik		RA03 und RA05 werden in sichtbare Eisblöcke eingefroren, welche von den übrigen Avataren der Gruppe sofort attackiert werden (Abbildung 8.3.4.8).
21	02:58:34	VoIP	RS-L	kannst du: _n MANAtotem stellen rs02?
		Grafik		RA03 und RA05 sind aus den Eisblöcken befreit und können sich wieder am Kampf beteiligen.
22	02:58:35	Chat	22:58 Hagara die Sturmbinderin schreit:	Aus der Distanz müsst ihr mehr als nur meine Äxte fürchten.
23	02:58:37	VoIP	RS-L	<<pp>DANke->
		Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Eislanze auf RA06, RA03 und RA04
24	02:58:38	VoIP	RS02	KLAR-
25	02:58:39	Grafik		RA02 setzt ein sichtbares „Totem“ auf das Spielfeld, das kurzzeitig spiralförmige Lichtimpulse ausstößt (und damit die „Zauberkraft“ der Avatare regeneriert).
26	02:58:40	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Fokussierter Angriff (3)
27	02:58:46	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin>  Gebrochenes Eis auf RA08 
28	02:58:55	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Fokussierter Angriff (4) <Hagara die Sturmbinderin> Gefrorene Böe
		Grafik	22:42 Hagara die Sturmbinderin schreit:	Ihr könnt dem Sturm nicht entkommen.
		Grafik		Der Raidboss wechselt in die Frostphase. Die Avatare bewegen sich auf die Ränder des Spielfeldes zu (Abbildung 8.3.4.9). Dort müssen sie nun vor rotierenden Eiswänden fortlaufen und gleichzeitig Ziele auf dem äußeren Ring des Kampfschauplatzes angreifen.
29	02:58:56	VoIP	RS-L	jetzt MITlaufen ne?
30	02:58:57	VoIP	RS-L	<<p>hatten wir geSAGT`>
31	02:58:58	VoIP	RS01	JA-

32	02:58:58	VoIP	RS-L	<<pp>oKAY->
33	02:59:05	Chat	[System]	<p><Hagara die Sturmbinderin> Eisflocke auf RA05</p> <p>[RA06] markiert [RA05] mit .</p> <p>22:58 [RA05] sagt: Eisflocke auf mir!</p> <p>[RA08] markiert [RA05] mit .</p> <p>[RA05] markiert [RA05] mit .</p>
		Grafik		<p>RA05 sendet eine auf grafischer Ebene sichtbare Sprechblase mit dem Text „Eisflocke auf mir!“ (Abbildung 8.3.4.10).</p> <p>Der Avatar begibt sich in den inneren Kreis des Spielfeldes und befreit sich selbst von dem schädlichen „Eisflocke“-Effekt.</p>
34	02:59:06	VoIP	RS02	ich bin LEIder:-
35	02:59:07	VoIP	RS02	NEben euch geschleudert worden-
36	02:59:10	Chat	[System]	<p><Hagara die Sturmbinderin> Eisflocke auf RA05</p> <p>[RA08] markiert [RA05] mit .</p> <p>[RA05] markiert [RA05] mit .</p> <p>22:59 [RA05] sagt: Eisflocke auf mir!</p>
		Grafik		<p>RA05 sendet eine auf grafischer Ebene sichtbare Sprechblase mit dem Text „Eisflocke auf mir!“.</p> <p>Der Avatar begibt sich in den inneren Kreis des Spielfeldes und befreit sich selbst von dem schädlichen „Eisflocke“-Effekt.</p>
37	02:59:17	Chat	[System]	<p><Hagara die Sturmbinderin> Eisflocke auf RA10</p> <p>[RA03] markiert [RA08] mit .</p> <p>[RA08] markiert [RA08] mit .</p>
38	02:59:19	VoIP	RS08	ra08 DIsellen?
39	02:59:20	VoIP	RS-L	JUP-

40	02:59:21	VoIP	RS08	daNKE? (---) (ächzt)
41	02:59:23	Chat	[System]	<p><Hagara die Sturmbinderin> Eisflocke auf RA03</p> <p>[RA05] markiert [RA03] mit .</p> <p>[RA08] markiert [RA03] mit .</p> <p>22:59 [RA03] sagt: Eisflocke auf mir!</p> <p>[RA09] markiert [RA03] mit .</p>
		Grafik		<p>RA03 sendet eine auf grafischer Ebene sichtbare Sprechblase mit dem Text „Eisflocke auf mir!“.</p> <p>Der Avatar begibt sich in den inneren Kreis des Spielfeldes.</p>
42	02:59:25	VoIP	RS03	RA03 dispellen?
		Chat	[System]	<p><Hagara die Sturmbinderin> Eisflocke auf RA06</p> <p>[RA06] markiert [RA06] mit .</p> <p>[RA08] markiert [RA06] mit .</p> <p>[RA09] markiert [RA06] mit .</p>
43	02:59:26	VoIP	RS-L	JUP-
44	02:59:29	VoIP	RS06	RA06 dispellen?
45	02:59:31	VoIP	RS02	JA-
46	02:59:33	Chat	[System]	<p>[RA06] markiert [RA04] mit .</p> <p><Hagara die Sturmbinderin> Eisflocke auf RA04</p> <p>22:58 [RA04] sagt: Eisflocke auf mir!</p> <p>[RA08] markiert [RA04] mit .</p> <p>[RA09] markiert [RA04] mit .</p>
		Grafik		<p>RA04 sendet eine auf grafischer Ebene sichtbare Sprechblase mit dem Text „Eisflocke auf mir!“.</p> <p>Der Avatar begibt sich in den inneren Kreis des Spielfeldes.</p>

47	02:59:35	VoIP	RS04	RA04 dispellen?
48	02:59:38	VoIP	RS-L	HAB ich-

Transkript 8.3.4.2: Automatische Figurenmarkierungen und spontane VoIP-Ansagen während eines Raidkampfes (Quelle: WOWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.4.5: Lose Positionierung der Avatare auf dem Spielfeld nach der „Blitzphase“ des Bosskampfes (Quelle: WOWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.4.6: Alle Spieler sind beim Raidboss angekommen und greifen ihn an. (Quelle: WOWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.4.7: RA05 wird mit einer Schädel-Markierung versehen, RA03 mit einer Kreuz-Markierung. (Quelle: WOWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.4.8: Die beiden markierten Avatare werden in Eisblöcke eingesperrt, welche von den übrigen Spielern attackiert werden. (Quelle: WOWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.4.9: Zu Beginn der „Frostphase“ laufen alle Avatare zum Rand des Spielfeldes. (Quelle: WOWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.4.10: Varianten sichtbarer Warnungen vor dem Debuff „Eisflocke“ (Quelle: WOWRAIDV-A1)

Das Beispiel zeigt erneut einen Ausschnitt inmitten eines Kampfes gegen den Raidboss „Hagara die Sturmbinderin“. Diese befindet sich zum Anfang des transkribierten Abschnittes (Zeile 1) in einer verwundbaren Phase, in der die Avatare auf sie zulaufen müssen (Zeile 2), um sie gemeinsam zu attackieren (Zeile 9). Wie auch im vorangehenden Beispiel bleibt der elliptische, signalhafte Formulierungsstil erhalten: RS-L weist seine Mitspieler an, eine (begrenzt zur Verfügung stehende) schadenssteigernde Fähigkeit einzusetzen und dem Raidboss möglichst viel Schaden zuzufügen („Heldentum“⁴⁷⁷. Weg damit.“, Zeilen 1 und 2). Die ökonomischen Formulierungen sind hier nicht nur Teil der konzeptionellen Mündlichkeit, sondern auch dem akuten Zeitdruck geschuldet: Der Bossgegner ist nur für eine begrenzte Zeit angreifbar und muss auf der Stelle attackiert werden, damit die Spieler möglichst hohen Schaden an ihm verursachen können. Die kurzen Formulierungen sparen nicht nur Zeit, sondern tragen auch die Assoziation von Eiligkeit mit sich. Diese Eile zeigt sich auch in den Folgezeilen: RA04 wurde in der vorherigen Phase besiegt und kann sich nicht mehr am Kampf beteiligen. RA01 wartet offenbar auf die Anweisung zur ‚Wiederbelebung‘ von RA04, die bisher aber noch nicht gegeben wurde („Kein Rez?““, Zeile 3). Für eine solche Aktion – die lediglich wenige Sekunden in Anspruch nehmen würde – bleibt aber keine Zeit, was RS-L mit

⁴⁷⁷ Zur Erinnerung: Gemeint ist eine schadenssteigernde Fähigkeit. Vgl. ANHANG 1, Stichwort →Heldentum.

Nachdruck deutlich zu machen versucht, wofür er diesmal einen höheren Formulierungsaufwand investiert („Doch, aber erst Heldentum. Nutzt die Phase aus. Macht Schaden“, Zeilen 4 bis 6). Auch die folgenden Zeilen zeigen, dass die Kürze und Spontaneität der Beiträge benötigt werden, um ihre augenblickliche Rezeption der Information („Rez kommt. / Draußen.“ Zeilen 7 und 10⁴⁷⁸) und ggf. die sofortige Befolgung der enthaltenen Anweisungen („Weg vor ihr.“⁴⁷⁹, Zeile 9) zu ermöglichen.

Es zeigt sich auch, dass die Ankündigungen teilweise in so hoher Frequenz notwendig werden, dass für ausführlichere Beiträge mit inhaltlichen Begründungen gar kein Raum bleibt, so z.B. in den Zeilen 12-16: RS07 bittet darum, den Bossgegner neu zu positionieren („Bisschen drehn“, Zeile 12). Sein Begründungsversuch („damit wir die“, Zeile 14) wird zunächst durch einen Warnruf von RS-L („Eisgräber“, Zeile 13) und direkt darauf durch einen Beitrag von RS05 („Eisgrab auf mir“, Zeile 16) überlagert, was zu einem Abbruch des Äußerungsaktes führt. Beide Unterbrechungen sind in dieser Situation von höherer Dringlichkeit, da sofort auf sie reagiert werden muss: Die Warnung von RS-L kündigt (ebenso wie eine automatische Chatnachricht) an, dass die Gruppe in wenigen Sekunden auf die Bossfähigkeit „Eisgräber“ reagieren muss. Dabei handelt es sich um eine „Kontrollfähigkeit“, durch die zwei Avatare des Raids in Eisblöcke eingesperrt und dadurch handlungsunfähig werden. Diese Avatare können nur durch die Hilfe der übrigen Gruppe wieder befreit werden, indem diese auf die Eisgräber einschlagen und sie dadurch zerstören. Die Befreiung der Gruppenmitglieder hat höchste Priorität, weil ihre Deaktivierung die Gruppe schwächt und die Aussichten auf einen erfolgreichen Ausgang des Kampfes reduziert. Daher ist die Vorwarnung von RS-L für den Spielerfolg von größerer Bedeutung, als die Begründung von RS07. Auch die Ankündigung von RS05 („Eisgrab auf mir“) besitzt eine entsprechend hohe Priorität, da hierdurch der richtige Avatar schnell anvisiert und sofort befreit werden kann. Spielerisch effizienter (und in WOWRAIDV häufiger) als der deiktisch auf den Avatar projizierte Nullpunkt („auf mir“) ist allerdings die Nennung des Avatarnamens (vgl. z.B. die Zeilen 38, 42, 44, 47), um eine sofortige und eindeutige Referenz auf dem visuellen Spielfeld konstruieren zu können. Wird nicht der Avatarnamen genutzt, sondern ein Personalpronomen oder ein realweltlicher Name („Eisgrab auf RS02“, Zeile 17), so muss zunächst ein Bezug vom VoIP-Sender zu einem der Avatare hergestellt werden, wodurch sich

⁴⁷⁸ An dieser Stelle kündigt RS06 die Wiederbelebung eines Mitspielers an. Die Ankündigung ist von Bedeutung, weil die übrigen Spieler sich mit der entsprechenden Information auf andere Aufgaben konzentrieren können und somit effizienter kooperieren.

⁴⁷⁹ Gemeint ist der Bossgegner „Hagara die Sturmbinderin“, die kurz auf die Anweisung hin schädliche Fähigkeiten in ihrem direkten räumlichen Umfeld einsetzt.

das Fehlerpotenzial für den Kommunikationsakt erhöht, was wiederum Folgen für den Spielerfolg haben kann (vgl. auch Transkript 7.3.4.4).

Nicht in allen Abschnitten des Kampfverlaufes werden optionale Gesprächsanteile wie Begründungen oder Höflichkeitsroutinen zugunsten größerer Spontaneität vollständig ausgelassen. In den Zeilen 21-24 stehen keine akuten Gefahrensituationen an. Daher bleibt RS-L mehr Zeit für ausführlichere Formulierungen, wenn er RS02 um die Aktivierung einer unterstützenden Fähigkeit („Manatotem“⁴⁸⁰) bittet: Er formuliert seinen Beitrag als vollständigen Fragesatz und spricht seinen Empfänger dabei durch die Nennung seines Namens auf persönlicher Ebene an („*Kannst du ein Manatotem stellen, RS02?*“). Solche ausformulierten Beiträge sind in der aktionsbegleitenden Kommunikation allerdings eher der Ausnahmefall, was auch ein Blick auf die darauf folgenden Zeilen zeigt. Die „Frostphase“ des Bosskampfes ist durch zwei Mechaniken geprägt: Die pausenlose Flucht vor den rotierenden Eiswänden auf dem äußeren Spielfeldring (vgl. Transkript 8.3.3.1.5 oben) und den Umgang mit dem o.g. „Schneeflocke“-Debuff. Um diesen zu beseitigen, müssen die Spieler kurzzeitig in das Innenfeld des Kampfschauplatzes laufen und sich dort „*disspellen*“ (d.h. von ihrem schädlichen Effekt befreien) lassen (vgl. Transkripte 8.3.3.1.4 und 8.3.3.2.5). Es handelt sich dabei um ein repetitives Vorgehen, welches die Spieler routinisieren müssen. Hierfür entwickelt sich während der Aufnahmen eine kontextuell-konventionelle Formulierungsroutine: Sobald der Avatar an der richtigen Position steht, wird die verbale Anweisung „[Avatarname] dispellen“ per Internettelefonie gesendet, woraufhin die Heiler den entsprechenden Avatar sofort anvisieren und von dem Schwächungseffekt befreien müssen. Die knappe Formulierung dürfte hier sowohl der notwendigen Spontaneität, als auch der Routinehaftigkeit und dem damit einhergehenden Bedürfnis nach Ausdrucksökonomie geschuldet sein. Solche knappen Signale finden sich in WOWRAIDV vor allem in besonders gut bekannten (und routinierten) Kämpfen wieder – worauf ich aufgrund des begrenzten Umfangs dieser Arbeit aber nicht mit weiteren Spieldausschnitten eingehen möchte.

In Transkript 8.3.4.2 sind aber nicht nur die sprechsprachlichen Signale interessant, sondern auch die Bedeutung der automatischen Chatnachrichten und die visuellen Informationen: Zunächst einmal sei auf eine Makro-Nachricht von RS06 in Zeile 7 hingewiesen, die vom Prinzip her der gleichartigen Nachricht von RS01 aus Transkript 8.3.4.1 („*von der Eule eine Beule*“) ähnelt: Mit

⁴⁸⁰ Gemeint ist die Fähigkeit „Totem der Manaquelle“, mit der ein Avatar der Schamane-Klasse für kurze Zeit die ‚Zauberkräfte‘ seiner verbündeten Avatare geringfügig regenerieren kann (vgl. <http://de.wowhead.com/spell=24854/totem-der-manaquelle>, letzter Zugriff: 01.06.17).

dem Einsatz einer Avatar-Fähigkeit (hier: „Verbündete Erwecken“) wird zeitgleich eine Nachricht in den Raid-Channel gesendet, die darüber informiert, wer von der Fähigkeit betroffen ist („Wirke ‚Verbündete Erwecken‘ auf RA04!“; Zeile 7). Diese Nachricht ist spieltechnisch nützlich, weil damit die Aufgabenteilung klar wird und kein anderer Spieler Zeit in die Wiederbelebung des betroffenen Ziels investieren muss. Sie ist außerdem relevant, weil pro Kampf (zum Zeitpunkt der Aufnahmen) maximal zwei Avatare wiederbelebt werden können. Es handelt sich damit um eine wichtige Information zur Ressourcenverwaltung im Kampfablauf, weil den Empfängern hierdurch vor Augen geführt wird, wie viele Wiederbelebungen noch im laufenden Kampf durchgeführt werden können. Im Gegensatz zu der o.g. Makro-Nachricht von RS01 ist dieses Makro also nicht nur ein spielbegleitendes Ornament, sondern ein inhaltlich relevanter Aspekt der Kommunikation. Tatsächlich scheint RS06 diese Information sogar als so wichtig anzusehen, dass er eine Redundanz erzeugt: Die automatisierte Textnachricht kann in der großen Menge von Systeminformationen leicht überlesen werden, insbesondere weil sich die Spieler mit hoher Wahrscheinlichkeit eher auf die visuellen Informationen auf dem virtuellen Spielfeld konzentrieren, als auf den Chat. Daher gibt RS06 die entsprechende Information in den Zeilen 7 und 10 noch einmal in der salienteren Internettelefonie aus („Rezz kommt.“, „Draußen.“).

Obwohl Chatnachrichten in der Raidkommunikation im Allgemeinen wenig salient sind, wird in diesem Beispiel eine Ausnahme gewinnbringend eingesetzt: der Sagen-Channel. Dieser ist zwar als reine Textnachricht nicht salienter als die übrigen Chatbeiträge auch (aufgrund seiner eher neutralen weißen Textfarbe ist er womöglich sogar noch weniger salient als die vielen farbigen und teils durch Ikone hervorgehobenen DBM- und Systemnachrichten), allerdings wird jede Sagen-Nachricht *zusätzlich* zur Ausgabe im Chat noch einmal separat als Sprechblase in der Spielgrafik über dem Senderavatar ausgegeben (vgl. auch KAPITEL 8.2). In der von der Gruppe genutzten Konfiguration der externen Programme (*Deadly Boss Mods/DBM*, s.o.) sendet jeder Avatar, der im Kampf gegen den Bossgegner vom „Eisflocke“-Debuff betroffen ist, automatisch eine Sagen-Nachricht mit dem Text „Eisflocke auf mir!“ (vgl. Zeilen 33, 36, 41, 46)⁴⁸¹. Die eigentliche Chatnachricht ist wegen ihrer Unauffälligkeit nicht vorrangig relevant, aber die Sprechblase ist ein wirksamer Salienzmodus, mit dem in der visuellen Fläche auf den betroffenen Avatar gedeutet wird (vgl. Abbildung 8.3.4.10) – man könnte demnach von einer automatisch





⁴⁸¹ Im Transkript sind Fälle verzeichnet, in denen ein Spieler von einem entsprechenden Debuff betroffen war, aber keine Chat-Nachricht aufgenommen wurde. In diesen Fällen befand sich der aufnehmende Empfänger (RA-L) außerhalb der Reichweite des Sagen-Channels des Senders und konnte die Nachricht daher nicht empfangen.

produzierten (aber durch die Spieler im Vorfeld aktivierten) textuell-visuellen Deixis sprechen. Dieser Ausdruck ist allerdings noch *nicht* für die Heileravatare zur Beseitigung des Schwächungseffektes interessant (denn hierfür müsste sich der betroffene Avatar zunächst in das Sichtfeld der Heiler-Spieler begeben, was während des Kampfes nicht gewährleistet werden kann), sondern es ist eine Warnung an den Spieler des betroffenen Avatars selbst. Durch sie bemerkt er mit hoher Wahrscheinlichkeit den negativen Effekt auf seinem Avatar rechtzeitig, kann sich in die korrekte Position für die Gegenmaßnahmen begeben (nämlich spieltechnisch bedingt in das Zentrum des Spielfeldes) und anschließend in der Internettelefonie die Anweisung zur Heilung geben (Zeilen 38, 42, 44, 47). Aufgrund der multiplen visuellen Effekte während eines Raidkampfes, die eine optische Auffindung und Fokussierung einzelner Avatare erschweren können (entsprechende Belege und spielerseitige Beschwerden bezüglich mangelnder Übersichtlichkeit sind mehrfach in WOWRAIDV vorzufinden), wird außerdem ein weiteres Mittel verwendet, um die betroffenen Avatare aus der Menge hervorzuheben: die Figurenmarkierungen. Avatare, die von schädlichen Fähigkeiten oder Effekten betroffen sind, für welche von der Gruppe Gegenmaßnahmen ergriffen werden müssen (in diesem Beispiel: „Eisflocke“ und „Eisgrab“), werden von der DBM-Modifikation mit einer Figurenmarkierung versehen, um in der Masse der visuellen Eindrücke salient zu machen (vgl. Abbildungen 8.3.4.7 und 8.3.4.8). Durch die zugehörige automatische Chatnachricht lässt sich dieses Vorgehen auch dann im Transkript nachvollziehen, wenn die entsprechende visuelle Information nicht im Datenmaterial ersichtlich ist (Zeilen 19, 33, 36, 37, 41, 42, 46).⁴⁸²

Die grafischen Figurenmarkierungen werden allerdings nicht nur zur Kenntlichmachung eines Ziels eingesetzt, sondern sie sind ggf. gleichzeitig kodifiziert (vgl. dazu auch KAPITEL 7.3.2.1): Markieren die genutzten Symbole *Angriffsziele* (was im Falle der „Eisgrab“-Mechanik der Fall ist, nicht jedoch im Falle der „Eisflocke“-Mechanik), so geben sie gleichzeitig auch eine Angriffsreihenfolge vor. Der Totenschädel steht für das Primärziel, das Kreuz das Sekundärziel und alle weiteren Markierungen geben tertiäre Ziele an, die nach Notwendigkeit per Internettelefonie spontan mit einer Reihenfolge versehen werden. Diese Konvention ist so grundlegend, dass sie in WOWRAIDV

⁴⁸² Die Markierungen werden, wie oben beschrieben, durch die inoffizielle Spieler-gängung „*Deadly Boss Mods*“ vorgenommen. Da der Befehl zur Markierung der Avatare offenbar über unterschiedliche Senderavatare ausgegeben wird, werden die Zielavatare hier stets mehrfach markiert. Dieser Effekt ist mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht intendiert, wenngleich er die Salienz der entsprechenden Chatabschnitte weiter erhöht. Über den jeweiligen Avataren erscheint allerdings nur eine einzige Markierung (jeweils die letztgenannte).

nur noch in Falle von fehlerhaften Ausführungen angesprochen wird (Transkript 8.3.4.3).

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	03:01:25	Chat		<p><Hagara die Sturmbinderin> Fokussierter Angriff (1)</p> <p>23:01 [RA01] schreit:</p> <p>Von der Eule eine Beule</p> <p><Hagara die Sturmbinderin> Eisgrab in 8 Sekunden</p>
		Grafik		Die Gruppe befindet sich im Kampf gegen „Hagara die Sturmbinderin“ und ist bereits angeschlagen (RA03, RA07, RA10 sind bereits aus dem Spiel ausgeschieden). Die übrige Gruppe ist um den Bossgegner versammelt und attackiert ihn.
2	03:01:26	Chat	23:01 Hagara die Sturmbinderin schreit:	Stillhalten.
3	03:01:27	VoIP	RS01	GRÄber?
4	03:01:33	VoIP	RS02	EISgrab?
		Chat	[System]	<p><Hagara die Sturmbinderin> Eisgrab auf RA03, RA02</p> <p>[RA06] markiert [RA03] mit .</p> <p>[RA04] markiert [RA03] mit .</p> <p>[RA08] markiert [RA05] mit .</p> <p>[RA05] markiert [RA03] mit .</p>
5	03:01:35	Chat	[System]	<p><Hagara die Sturmbinderin> Fokussierter Angriff (2)</p> <p>RA03 und RA02 werden in Eisblöcke eingesperrt. Die übrigen Avatare greifen beide Ziele gleichzeitig an (Abbildung 8.3.4.11).</p>
6	03:01:36	Chat	22:57 Hagara die Sturmbinderin schreit:	Aus der Distanz müsst ihr mehr als nur meine Äxte fürchten.
7	03:01:37	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Eislanze auf RA06, RA03
8	03:01:38	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Berserker in 3 Min
9	03:01:41	VoIP	RS-L	bitte die !EIS!gräber umfokussiern;=
		Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Fokussierter Angriff (3)

		Grafik		Die Eisblöcke werden weiterhin von der Gruppe angegriffen, noch keiner der beiden ist bisher zerstört.
10	03:01:43	VoIP	RS-L	=es kann nich sein dass beide GLEICHzeitig kaputtgehen.
11	03:01:45	Grafik		Das Eisgrab mit der Totenschädel-Markierung wird zerstört (Abbildung 8.3.4.12).
12	03:01:48	VoIP	RS-L	die sind doch nicht umSONST markiert:-
13	03:01:49	Grafik		Das Eisgrab mit der Kreuz-Markierung wird zerstört (Abbildung 8.3.4.13).

Transkript 8.3.4.3: Verweis auf die Kodifizierung von Figurenmarkierungen (Quelle: WOWRAIDV-A1)⁴⁸³

⁴⁸³ *Berserker* (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (verm. spielspezifisch). Alle Raidbosse in World of Warcraft müssen innerhalb eines bestimmten Zeitlimits besiegt werden. Gelingt das der Avatargruppe nicht, so verfällt der Bossgegner in den *Berserker*-Modus. Hierdurch werden alle seine spieltechnischen Werte stark erhöht, was in aller Regel die Niederlage der Avatargruppe bedeutet.



Abbildung 8.3.4.11: Die zwei markierten Avatare RA02 und RA03 sind in „Eisgräbern“ gefangen und müssen daraus befreit werden. Die Figurenmarkierungen auf ihnen bleiben auch jetzt noch sichtbar (siehe gelbe Markierung). (Quelle: WOWRAIDV-A1).



Abbildungen 8.3.4.12 (links) und 8.3.4.13 (rechts): Die Avatare werden nun der Reihe nach aus den Eisgräbern befreit. Dabei wird die kodifizierte Reihenfolge der Markierungen (Totenschädel = Primärziel, Kreuz = Sekundärziel) eingehalten. (Quelle: WOWRAIDV-A1)



In dem Ausschnitt wird gegen dieselbe Eisgrab-Mechanik vorgegangen, die auch in Transkript 8.3.4.3 vorgestellt wurde: Die zwei anvisierten Spieler werden kurz vor Aktivierung der Eisgräber von DBM automatisch mit einer Figurenmarkierung hervorgehoben und können ihre Mitspieler entsprechend vor diesem Kampfabschnitt warnen (vgl. Zeilen 3 und 4). Die Mitspieler greifen die Eisblöcke umgehend an, konzentrieren sich dabei aber nicht auf eines der Ziele, sondern verteilen ihre Angriffe gleichmäßig auf beide. Das ist ein von RS-L nicht erwünschtes Vorgehen, denn dadurch wird diese Phase in die Länge gezogen: Üblicherweise muss einer der Eisblöcke zuerst fokussiert zerstört werden, damit der darin eingesperrte Avatar bei der Zerstörung des zweiten Eisblocks aushelfen kann.

Als RS-L bemerkt, dass diese Vorgehensweise nicht eingehalten wird, bringt er eine entsprechende Kritik an (*„Bitte die Eisgräber umfokussieren. Es kann nicht sein, dass beide gleichzeitig kaputtgehen“*, Zeilen 9 und 10). Aufgrund der konventionellen Kodierung der Markierung wissen die Spieler auch ohne konkretere Anweisungen, was zu tun ist: Beim *„Fokussieren“* des Angriffsziels ist immer die Schädel-Markierung der Kreuz-Markierung vorzuziehen. Entsprechend zerstören die Spieler das mit einem Schädel markierte Eisgrab zuerst (Abbildung 8.3.4.12) und anschließend das mit einem Kreuz markierte Ziel (Abbildung 8.3.4.13). Trotzdem weist RS-L, nachdem die Ziele zerstört sind, noch einmal auf eben diese Konvention hin (*„Die sind doch nicht umsonst markiert“*, Zeile 12).

Damit sind grafische Markierungen auch in diesem Falle sowohl Salienz- als auch kodierte Ökonomiemodi für die Kommunikation. Salienzmodi sind sie, weil sie in der Lage sind, aus einer Vielzahl von visuellen Eindrücken die für den Spielerfolg relevanten Elemente hervorzuheben. Ökonomiemodi sind sie, weil sie den während des eigentlichen Kampfgeschehens notwendigen sprachlichen Aufwand reduzieren und somit die Reaktionszeiten verbessern können. Stellte man sich zur Gegenprobe eine vergleichbare Szene ohne grafische Markierungen vor, so müsste die Gruppe einen anderen (sprachlich möglichst ökonomisch benennbaren) Referenzpunkt suchen (bspw. den Avatarnamen), der dann aber visuell weniger salient wäre. Die Reihenfolge der Angriffsziele wäre außerdem nicht durch Konventionen festgelegt und müsste daher in jeder individuellen Situation neu besprochen werden – was im Zweifelsfall Zeit kosten kann und damit die Chancen auf den Sieg reduziert.

Welchen Einfluss diese Markierungen auf die Ökonomie der Kommunikation haben, zeigt sich auch an Situationen, in denen die Zielsetzung *nicht* mehr eindeutig ist, was in Transkript 8.3.4.4 der Fall ist. Hier wird die reguläre Kodierung für die Angriffsreihenfolge (Schädel = Primärziel, Kreuz = Sekundärziel) aufgehoben, weil in diesem Falle einer der (für den Kampf essenziellen) Heiler von den Automatismen DBMs als sekundäres Ziel markiert wird. Da

der Heiler (hier: RA02) für den Kampfverlauf aber unbedingt zuerst aus dem Eisgrab befreit werden muss, findet hier eine Änderung der Zielreihenfolge statt.

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	01:00:35	VoIP	RS01	eisgrab auf (-) RA02 [raus?]
		Grafik		Die Gruppe ist um „Hagara die Sturmbinderin“ versammelt und attackiert sie gemeinsam.
2	[...]			
3	01:00:39	Chat	[System]	Hagara die Sturmbinderin> Eisgrab auf RA02, RA09 [RA06] markiert [RA09] mit  . [RA06] markiert [RA02] mit  .
		Grafik		RA02 und RA09 werden in Eisblöcke eingesperrt. Dabei erhält RA02 die X-Markierung und RA09 die Schädel-Markierung (vgl. Abbildung 8.3.4.14). Die Angriffe der Avatare verteilen sich auf beide Ziele.
4	[...]			
5	01:00:42	VoIP	RS09	holt RS02 als ersten raus;
6	01:00:43	VoIP	RS-L	<<all>(den rs02) als erstes RAUSholen?>
7	01:00:44	VoIP	RS05	wer is (.) was IS rs02-
8	01:00:45	VoIP	RS01	RA02'
9	01:00:46	VoIP	RS-L	ähm: ↑X-

10	01:00:47	VoIP	RS05	[((lacht))]
11		VoIP	RS07	[((lacht))]
		Grafik		Die Angriffe werden zunehmend auf den Eisblock mit der X-Markierung fokussiert.
12	01:00:50	VoIP	RS01	[((lacht))]
13	01:00:50	VoIP	RS-L	[WEItermachen] (.) kommt-
		Grafik		Der Eisblock mit der X-Markierung wird als erstes zerstört (Abbildung 8.3.4.15)

Transkript 8.3.4.4: *Kommunikationsprobleme durch die Aufgabe der Bezeichnungskonventionen (Quelle: WOWRAIDV-A2)*⁴⁸⁴

⁴⁸⁴ *Battlerezz* (Substantiv, m.): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genretypisch). Kompositum aus engl. Subst. *battle* (dt. *Kampf*) und dem spielersprachlichen Ausdruck *→Rezz* (Wiederbelebung). Bezeichnet Fähigkeiten, die einen besiegten Avatar auch während des Kampfes „wiederbeleben“ können. Pro Kampf können in World of Warcraft nur zwei dieser Fähigkeiten eingesetzt werden.



Abbildung 8.3.4.14: RA02 und RA09 werden in „Eisgräber“ eingeschlossen. DBM hebt RA02 mit einer „X“-Markierung hervor und RA09 mit einer „Schädel“-Markierung. (Quelle: WOWRAIDV-A2)



Abbildung 8.3.4.15: Der Eisblock mit der „X“-Markierung wird entgegen der konventionellen Kodierung als erstes zerstört. (Quelle: WOWRAIDV-A2)






Auch dieser Ausschnitt spielt sich während der „Eisphase“ des Kampfes gegen „Hagara die Sturmbinderin“ ab. Zu Beginn des Ausschnittes kündigt RS01 an, dass RA02 in den folgenden Sekunden von einem „Eisgrab“ (s.o.) eingeschlossen werden wird („Eisgrab auf RA02. Raus.“, Zeile 1). Diese Spielmechanik lässt sich zwar nicht verhindern, aber die Gruppe kann sich durch die Warnung besser auf die Befreiung des betroffenen Avatars vorbereiten. Kurz




darauf werden nicht nur RA02, sondern auch RA09 in die angekündigten Eisgräber eingesperrt (Zeile 3). Dabei erhält RA09 (ein offensiver Kämpfer) durch die automatische DBM-Zuteilung die Schädel-Markierung, welches das Primärziel markiert, während RA02 (der strategisch wichtigere Heiler-Avatar) mit einem Kreuz als Sekundärziel markiert wird (vgl. Abbildung 8.3.4.14). RA09 erkennt, dass die Befreiung des Heiler-Avatars entgegen der Symbolzuteilung höhere Priorität hat und kehrt deswegen die konventionelle Angriffsreihenfolge um: „*Holt RS02 als ersten raus*“ (Zeile 5), worin er von RS-L bestätigt wird („*den RS02 als erstes rausholen*“, Zeile 4). Dabei nennen beide Sender nicht den Namen des Avatars (RA02), sondern den des realweltlichen Spielers (RS02). Diese Anweisung führt bei RS05 offenbar zu Problemen, da sie in der hektischen und visuell unüberschaubaren Situation den richtigen Avatar nicht finden kann („*wer is / was is RS02*“, Zeile 7). Obwohl es sich bei der Umformulierung wahrscheinlich nur um einen laut ausgesprochenen Teil des Formulierungsprozesses handelt (zunächst: „*Wer ist RS02?*“ und danach: „*[mit] was [für einem Zeichen] ist RS02 [markiert]?*“), erhält sie auf beide Fragen eine Antwort: RS01 beantwortet die Frage „*Wer ist RS02?*“, indem er den Bezug zum von RS02 gesteuerten Avatar herstellt („*RA02*“, Zeile 8). Obwohl hierdurch ein Bezugspunkt auf der visuellen Fläche hergestellt werden kann (nämlich der bezeichnete Avatar), ist diese Information nur begrenzt hilfreich: In der Menge der visuellen Eindrücke während des Kampfes lässt sich kaum erkennen, bei welchem Avatar es sich um RA02 handelt. Außerdem sind beide Avatare in Eisblöcke eingesperrt, wodurch sie optisch schwer identifizierbar sind. Da RS05 außerdem die Zuordnung zwischen RS02 und RA02 leisten kann (die beiden Spieler sind einander länger bekannt), muss davon ausgegangen werden, dass sie von vornherein nach einer anderen Information fragen wollte: „*[Mit] was [für einem Zeichen] ist RA02 [markiert]?*“ Darauf gibt RS-L die passende Antwort („*ähm: X*“, Zeile 9). Die X-Figurenmarkierung liefert den notwendigen visuellen Bezugspunkt, der auch in dieser Situation salient ist, und durch dessen Nennung alle Spieler schließlich das richtige Ziel anvisieren können (Zeile 11). Das offensichtliche Missverständnis führt zu allgemeinen Gelächter (Zeilen 10-12), was aber aufgrund der Konzentration fordernden Kampfsituation von RS-L unterbunden wird („*Weitermachen, kommt!*“, Zeile 13).

Das Beispiel zeigt einerseits, wie wichtig die kodierten Figurenmarkierungen für einen reibungslosen Kampfablauf sind, und was ihr Einsparungspotenzial für die aktionsbegleitende Spielerkommunikation ist – gäbe es keine solchen Markierungen, wäre ein erhöhter Beschreibungsaufwand nötig, der die zeitnahe Reaktion auf gefährliche Situationen erschweren würde. Es zeigt allerdings auch die unterschiedliche Effektivität der verschiedenen Referenzmit-

tel: Auf die allgemein formulierte Frage „*Wen oder was sollen wir anvisieren?*“ können in diesem Kontext drei Antworten gegeben werden: Der Spielername, der Avatarnamen oder die korrekte visuelle Figurenmarkierung. Dabei werden unterschiedlich komplexe Zusammenhänge benannt: Der Spielernamen kann nur dann zur Auffindung eines Referenzpunktes auf der visuellen Fläche dienen, wenn vom Spieler auf den korrekten Avatar geschlossen werden kann, und wenn außerdem festgestellt werden kann, wo sich der zugehörige Avatar auf der visuellen Fläche befindet. Die Nennung des Avatars als Bezugspunkt auf der visuellen Fläche macht den Schritt der Inbezugsetzung von Avatar zu Realperson unnötig und ist damit bereits weniger komplex: Der Avatar kann im Gegensatz zur Realperson direkt auf dem Spielfeld gesucht werden. Die Nennung der korrekten Markierung macht die Frage nach der Identität der Realperson sowie nach der des Avatars gänzlich unnötig: Hier muss nur noch nach einem einzelnen salienten Punkt auf der Spielfläche gesucht werden, der direkt anvisiert werden kann. Diese pragmatische und logische Komplexitätsreduzierung hat auch eine Reduzierung des Formulierungsaufwandes zur Folge, weshalb RS-L mit einem einzigen Wort einen eindeutigen Bezug herstellen kann („*ähm: X*“, Zeile 9).

Wie bereits oben angesprochen, sind nicht alle aktionsbegleitenden Kommunikationsanteile sprachlich auf kurze, signalhafte Beiträge reduziert. Ein besonderer Vorteil der Internettelefoniekommunikation ist ja gerade, dass durch sie auch *während* des Spielens komplexe Informationen vermittelt werden können. Diese Möglichkeit wird vor allem genutzt, wenn konkrete und spontane Korrekturen des Spielerverhaltens vorgenommen werden müssen. Ein entsprechendes Beispiel zum spielerisch weniger einnehmenden Kampfbeginn wurde in den Zeilen 8 bis 13 in Transkript 8.3.4.1 (oben) geliefert. Eine Variante inmitten eines laufenden und beanspruchenden Spielprozesses zeigt Transkript 8.3.4.5:

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	02:47:18	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin>  Gebrochenes Eis auf RA07 
		Grafik		Die Gruppe befindet sich im Kampf gegen „Hagara die Sturmbinderin“, welche sich gerade in einer verwundbaren Phase befindet. Die Gruppenmitglieder sind in unregelmäßigen Abständen um den Raidboss verteilt (Abbildung 8.3.4.16). RA07 befindet sich in einigem Abstand von der übrigen Gruppe (Abbildung 8.3.4.16, rote Markierung).
2	02:47:23	VoIP	RS05	°hhh also (.) ra07 (.) du stehst auch zu weit !VOR!ne.
3	02:47:24	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Gefrorene Böe 22:47 Hagara die Sturmbinderin schreit: Ihr könnt dem Sturm nicht entkommen.
		Grafik		Zu Beginn der Eisphase (im Chat durch den Text „Gefrorene Böe“ angekündigt) trennt sich die Gruppe auf. RA03, RA06 und RA-L laufen in Richtung der blauen Weltmarkierung (Abbildung 8.3.4.17). RA05 folgt kurz darauf. Die übrigen Avatare sind nicht im Bild zu sehen.
4	02:47:27	VoIP	RS05	DES[wegen (kriegst-)]
5		VoIP	RS07	[da war::] so_n EISlattendingen.
6	02:47:29	VoIP	RS07	musste [ABgefangen werden ne?]
7		VoIP	RS05	[<<creaky>J:: N::>]!JA!in- (.)
8	02:47:31	VoIP	RS05	also (-) dann muss rs06 sich irgendwie n bisschen DREHN;
9	02:47:33	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Eisflocke auf RA10 [RA03] markiert [RA09] mit  . [RA08] markiert [RA09] mit  . [RA09] markiert [RA09] mit  .

10	02:47:34	VoIP	RS05	=weil ähm: (-) °hh
11	02:47:36	VoIP	RS05	[du kriegst diesen DEbuff:] (--) nur?
12		VoIP	RS10	[ra10 bitte DISpelln?]
13	02:47:38	Chat	[System]	<p><Hagara die Sturmbinderin> Eisflocke auf RA06</p> <p>[RA03] markiert [RA06] mit  .</p> <p>[RA08] markiert [RA06] mit  .</p> <p>[RA09] markiert [RA06] mit  .</p> <p>22:47 [RA06] sagt: Eisflocke auf mir!</p>
		Grafik		RA06 sendet eine sichtbare Sprechblase mit dem Text „Eisflocke auf mir!“ Der Avatar begibt sich in den inneren Kreis des Spielfeldes.
14	02:47:41	VoIP	RS06	ra06 disPELLN?
15	02:47:43	VoIP	RS05	NUR wenn du: ähm::-
		Grafik		RA06 verlässt den inneren Kreis des Spielfeldes wieder.
16	02:47:45	VoIP	RS05	vor also HUNdertachzig grad vor hagara stehst;-

Transkript 8.3.4.5: Komplexere aktionsbegleitende Informationsausgabe in der Internettelefonie (Quelle: WOWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.4.16: Aufteilung der Raidgruppe im Kampf gegen „Hagara die Sturmbinderin“. RA07 befindet sich in einiger Distanz zu den übrigen Avataren. (Quelle: WOWRAIDV-A1)



Abbildung 8.3.4.17: RA03, RA06 und RA-L wechseln mit der neuen Phase ihre Position auf dem Spielfeld. RA07 ist nun nicht mehr im Bild zu sehen. (Quelle: WOWRAIDV-A1)



Auch dieses Ereignis findet während eines Kampfes gegen den Raidboss „*Hagara die Sturmbinderin*“ statt – kurz vor dem Übergang zur o.g. Frostphase. RA07, welcher abseits vom Rest der Gruppe steht (Abbildung 8.3.4.16) wird durch einen schädlichen Effekt getroffen (namentlich „*Gebrochenes Eis*“), dem alle Avatare außer RA06 (der als *Tank* frontal vor dem Boss zu stehen hat) entgehen können, indem sie sich in dieser Phase in den Bereich hinter den Bossgegner stellen. Durch die Spielmodifikation *DBM* erhalten die Spieler sowohl über den Chat, als auch über eine grafische Einblendung eine entsprechende Textnachricht („*Gebrochenes Eis auf RA07*“, vgl. Zeile 1, Abbildung 8.3.4.16). RS05 greift diese Meldung auf und korrigiert das Verhalten von RS07 („*Also RA07 / Du stehst auch zu weit vorne*“, Zeile 2). Noch bevor sie ihre Ausführungen fortsetzen kann („*deswegen kriegst*“, Zeile 3), fällt ihr RS07 mit einem Gegenargument ins Wort („*da war so’n Eislattendingen | musste abgefangen werden, ne?*“, Zeilen 5 und 6). RS05 reagiert darauf, indem sie zunächst einen Lösungsvorschlag für das Problem liefert („*Jain | also dann muss RS06 sich irgendwie ein bisschen drehen*“, Zeilen 7 und 8) und anschließend noch einmal die zugrundeliegende Mechanik erläutert, durch die das Problem ausgelöst wurde („*Weil | ähm | du kriegst diesen Debuff nur | nur wenn du | ähm | weil ähm | vor also | hundertachtzig Grad vor Hagara stehst*“, Zeilen 10 bis 16).




Die Aussage beinhaltet eine vergleichsweise komplexe Information und erfordert daher einen großen Formulierungsaufwand. Das ist RS05 während der Formulierung anzumerken: Weil sie sich hauptsächlich auf das Kampfgeschehen konzentrieren muss, setzt sie die Formulierung mehrfach erneut an, pausiert den Formulierungsprozess wiederholt und setzt Füllwörter ein, bis sie schließlich ihre Aussage über die Dauer von 14 Sekunden (Zeilen 8 bis 6) fertig ausformuliert hat. Währenddessen setzt sich die gesamte Gruppe mit der o.g. „Schneeflocke“-Mechanik (vgl. Transkripte 8.3.4.2, 7.3.3.1.4 und 8.3.3.2.5) auseinander, weshalb in den Zeilen 12 und 14 unabhängige Beiträge von RS06 und RS10 gesendet werden, welche die Anweisung zum „Dissspielen“ geben (vgl. Transkript 7.3.4.2). RS05 wertet ihren Beitrag aber offenbar als wichtig genug für den Spielverlauf, um ihn trotz der Unterbrechungen fertigstellen zu wollen. Als visuellen Referenzpunkt nutzt sie dabei den Bossgegner, womit sie trotz der Einschränkungen ihrer Kommunikationsmöglichkeiten und unabhängig von der Position der Avatare eine genaue visuelle Fläche präzise benennen kann („*hundertachtzig Grad vor Hagara*“).

Das Beispiel zeigt, dass auch komplexe Erläuterungen und vergleichsweise unökonomische Beschreibungen während des Kampfgeschehens durchgeführt werden, sofern ihre Relevanz als ausreichend hoch und die spielerische Belastung als ausreichend niedrig angesehen wird. Es zeigt allerdings auch, dass

hierbei durch die Ablenkung durch das eigentliche Spielgeschehen eben solche komplexeren Informationen Formulierungsschwierigkeiten bereiten können. Das Beispiel zeigt natürlich nur einen Ausschnitt – erfolgreiche und weniger erfolgreiche Formulierungsversuche dürften sich sowohl von Sender zu Sender, als auch von Situation zu Situation und je nach Aussageninhalt unterscheiden – eine Annahme, die mithilfe weiterer empirischer Beobachtungen belegbar sein sollte.

An einem letzten Beispiel sei noch einmal aufgezeigt, dass zwar in der aktionsbegleitenden Kommunikation im Raidkontext die Informativität der Beiträge, ob ökonomisch oder nicht, i.d.R. den höchsten Stellenwert hat, allerdings gibt es auch hier Ausnahmen. Das möchte ich an dem Ausschnitt belegen, in dem die inzwischen vielfach zentral thematisierte Begegnung mit dem Bossgegner „Hagara die Sturmbinderin“ erstmals zu einem erfolgreichen Abschluss kommt (Transkript 8.3.4.6).

Zeile	(T)	KF	Channel / Sender	Beitragstext / Inhalt
1	01:20:29	VoIP	RS-L	GEBT ihr;
		Chat	21:24 Hagara die Sturmbinderin schreit:	Unmöglich!
		Grafik		Der Raidboss „Hagara die Sturmbinderin“ steht im Zentrum des Kampfschauplatzes. Die Gruppe hat gerade erfolgreich die „Blitzphase“ überstanden, weswegen der Raidboss für einen Augenblick benommen ist. Die Avatare laufen gleichzeitig aus allen Richtungen auf sie zu (vgl. Abbildung 8.3.4.18) und greifen sie an.
2	01:20:32	VoIP	RS-L	EISgräber gleich ignorieren-
3	01:20:34	VoIP	RS01	ah: ich steh VOR ihr grad;
4	01:20:36	VoIP	RS01	(DREH) sie ma rum bitte´
5	01:20:39	VoIP	RS04	und denkt mal an die †POTS-
6	01:20:40	Chat	21:24 Hagara die Sturmbinderin schreit: 21:24 [RA01] schreit:	Läuft es euch kalt den Rücken hinunter...? Von der Eule eine Beule
7		Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Eislanze auf RA01, RA04, RA02
8	01:20:42	VoIP	RS01	HAB ich schon-
9	01:20:43	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Fokussierter Angriff (1)
10	01:20:49	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin>  Gebrochenes Eis auf RA05 
11	01:20:50	VoIP	RS-L	eisgräber ignoRIERN-
		Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Eisgrab in 8 Sekunden

			21:25 Hagara die Bleib, Welp. Sturmbinderin schreit:	
12	01:20:51	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin>  Gebrochenes Eis auf RA05
13	01:20:52	VoIP	RS-L	UMhaun;
14	01:20:53	Chat	[System]	RA05 ist tot. 21:25 Hagara die Sturmbinderin schreit: Reine Zeitverschwendung.
15	01:20:56	VoIP	RS10	sogar SIE sagt keine zeitverschwendung;
16	01:20:57	VoIP	RS-L	geNAU-
17	01:20:58	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Eisgrab auf RA01, RA09 [RA06] markiert [RA09] mit  . [RA06] markiert [RA01] mit  . <Hagara die Sturmbinderin> Fokussierter Angriff (2)
18	01:20:59	VoIP	RS-L	beserker in zwei mi[NUten-]
		Grafik		RA01 und RA09 werden in Eisblöcke eingesperrt. Keiner der übrigen Avatare macht Anstalten, die beiden zu befreien.
19		VoIP	RS01	[DRAUF-]
20	01:21:02	VoIP	RS01	KOMMt natzt se;
21	01:21:03	VoIP	RS05	achtung ich bin TOT ne?
22	01:21:04	VoIP	RS-L	weg damit ZWEI mille schaffen wa;
23		VoIP	RS01	gema gema GEmA (.) [(fünf-)]

24	01:21:06	VoIP	RS-L	[WEG]damit;
25	01:21:08	VoIP	RS07	VIER:-
26	01:21:09	VoIP	RS01	VIER-
27		VoIP	RS-L	und: [die ist] hiNÜber;
28		VoIP	RS07	[DREI:-]
		Chat	21:25 Hagara die Sturmbinderin schreit: Lläuft es euch kalt den Rücken hinunter...?	
29	01:21:11	Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Eislanze auf RA03,RA04, RA02
30	01:21:12	VoIP	RS07	ZWO:-
31	01:21:13	VoIP	RS-L	ge zetti:.
32	01:21:14	VoIP	RS09	[ge zett-]
		Chat	[System]	<Hagara die Sturmbinderin> Fokussierter Angriff (3)
33		VoIP	RS07	[EINS:-]
34	01:21:15	VoIP	RS-L	SEHR schön-
35	01:21:17	VoIP	RS01	komm komm komm komm komm †komm [†KOMM-]
36		VoIP	RS-L	[ja]WOLL;
37	01:21:19	VoIP	RS-L	<<f>ja!WOLL!>
		Chat	[System]	[RA01] hat den Erfolg [Heroisch: Hagara die Sturmbinderin] errungen! [RA06] hat den Erfolg [Heroisch: Hagara die Sturmbinderin] errungen! [RA06] hat den Erfolg [Heroisch: Hagara die Sturmbinderin] errungen! 21:25 Hagara die Sturmbinderin schreit: Feiglinge! Ihr seid ein Haufen schwächerer... Hunde... [RA07] hat den Erfolg [Heroisch: Hagara die Sturmbinderin] errungen!

			[RA02] hat den Erfolg [Heroisch: Hagara die Sturmbinderin] errungen! [RA02] hat den Erfolg [Heroisch: Hagara die Sturmbinderin] errungen!	
		Grafik		Der Raidboss „Hagara die Sturmbinderin“ geht besiegt zu Boden (Abbildung 8.3.4.19).
38	01:21:20	VoIP		((Die Spieler reden durcheinander und drücken ihr Freude und Erleichterung aus.))

Transkript 8.3.4.6: Einsatz der Internettelefonie zur Motivationssteigerung (Quelle: WOWRAIDV-A2)⁴⁸⁵

⁴⁸⁵ Gz (Interjektion, Buchstabenwort): Spielerspr. Register (verm. spielunspezifisch, genreunspezifisch). Buchstabenwort einer Neografie von engl. *congratulations*, nämlich *conGratulationZ*. In der Untersuchungsgruppe ist die Kurzform sowohl im Chat, als auch in der Internettelefonie weit verbreitet.



Abbildung 8.3.4.18: Die letzte Phase des Kampfes gegen den Raidboss „Hagara die Sturmbinderin“ (Quelle: WOWRAIDV-A2)



Abbildung 8.3.4.19: Der Raidboss „Hagara die Sturmbinderin“ ist besiegt. (Quelle: WOWRAIDV-A2)

Der Ausschnitt steigt mit dem Beginn der letzten Phase des Kampfes gegen den Raidboss ein. Die „Blitzphase“ ist überwunden, womit der Raidboss verwundbar wird. Selbiger ist bereits stark angeschlagen, weswegen der Sieg der Avatargruppe absehbar ist. RS-L spornt die Gruppe an, sich voll auf den Angriff zu konzentrieren (*Gebt ihr!*, Zeile 1). Im Vergleich zum üblichen Kampf-ablauf wächst die Frequenz an gesprochenen Beiträgen merklich. Dazu zählen Aufforderungen zu strategischen Abweichungen („*Eisgräber gleich ignorieren*“, Zeile 2; „*Eisgräber ignorieren*“, Zeile 11), kleinere spie-

lerische Korrekturen („Dreh sie ma rum bitte“, Zeile 3) und eigentlich redundante Erinnerungen an übliche Spielabläufe („Und denkt mal an die Pots“⁴⁸⁶, Zeile 5).

Von nun an gibt es keinen Grund mehr für komplexere strategische Absprachen: Alles, was zu tun bleibt, ist möglichst hohe Schadensmengen an dem Raidboss zu verursachen. Anstatt allerdings die Beitragszahl in der Internettelefonie entsprechend zu reduzieren, um die Konzentration auf das Spielgeschehen zu erhöhen, werden zunehmend anspornende Beiträge in verschiedener Form verfasst („Umhaun“, Zeile 13; „Sogar sie sagt, keine Zeitverschwendung“, Zeile 15⁴⁸⁷; „Drauf“, Zeile 19; „Kommt, natzt se“, Zeile 20; „Weg damit | zwei Mille schaffen wa“, Zeile 22, „Weg damit“, Zeile 24).

Diese anspornenden Beiträge werden sogar so dominant, dass die übrigen strategischen Anmerkungen („Berserker in zwei Minuten“, Zeile 18; „Achtung, ich bin tot, ne?“, Zeile 21) vollständig in den Hintergrund geraten und nicht weiter kommentiert werden. Ab Zeile 23 startet RS01 einen Countdown (eingeleitet durch ein dialektales „Gema, gema, gema“, verm. i.S. von „los, los, los!“), bei dem er beginnt, von fünf nach unten zu zählen. Nicht nur wird nicht infrage gestellt, worauf RS01 sich eigentlich bezieht (es handelt sich nicht um einen zeitbezogenen Countdown, sondern um das Herunterzählen der prozentualen „Lebensenergie“-Anzeige des Raidbosses), sondern RS07 stimmt sogar direkt mit ein (Zeilen 25, 26, 28, 30, 33) – ein Hinweis darauf, dass auch das Herunterzählen auf einer kontextuellen Konvention beruht.

Noch bevor der Gegner tatsächlich besiegt ist, erfolgen Erfolgsbekundungen („Und die ist hinüber“, Zeile 27; „Sehr schön“, Zeile 34) und an die gesamte Gruppe gerichtete Gratulationen („Ge zetti“, Zeile 31, „Ge zett“, Zeile 32)⁴⁸⁸. Kurz vor der Niederlage des Raidbosses erfolgt ein siebenfach iteriertes „komm“ durch RS01 (Zeile 35), bevor der endgültige Sieg schlussendlich von RS-L durch ein wiederholt ausgerufenes „Jawoll“ kommentiert wird (Zeilen 36 und 37). Nachdem der Sieg sichergestellt ist, sprechen die Spieler kurzzeitig durcheinander und drücken ihre Erleichterung aus (Zeile 38).

Das Beispiel zeigt, dass Ökonomie und Signalhaftigkeit genauso wie Informativität nicht die einzigen bedeutsamen internettelefoniebasierten Modi sind:

⁴⁸⁶ Gemeint ist die Einnahme einer bestimmten Kategorie alchemistischer Tränke, durch welche die Angriffskraft der Avatare kurzfristig erhöht wird.

⁴⁸⁷ RS08 verweist damit auf eine der „schreien“-Nachrichten des Raidbosses „Hagara die Sturmbinderin“: In den Zeilen 12 bis 14 wird RA05 durch den Effekt „gebrochenes Eis“ getroffen und getötet. Den Sieg über RA05 kommentiert der Raidboss mit dem Ausruf „Reine Zeitverschwendung.“ (Zeile 14). RS08 schließt daraus scherzhaft, dass selbst der Raidboss selbst zur Eile im Kampf gegen sie anspornet.

⁴⁸⁸ Hierbei handelt es sich um die sprechsprachliche Variante des Buchstabenwortes gz (siehe Eintrag →gz).

Sie liefert auch Mittel zur spontanen (und damit impulsiven und authentischen) Vermittlung von Emotionen durch prosodische Merkmale, welche im Chat bestenfalls transkribiert und paraphrasiert werden können. In dem Abschnitt schwenkt die Intention der Sender von den üblichen strategiebezogenen Beiträgen, die auf Präzision und Informativität ausgelegt sind, zu Anspornungs- und Motivationsversuchen um. Kaum einer der Beiträge trägt eine für den eigentlichen Spielverlauf relevante konkrete Information (alle Spieler wissen, dass sie nun nur noch das Primärziel zu attackieren haben). Allerdings sollen die Beiträge zu einem gemeinsamen ‚Endspurt‘ anspornen, also noch einmal spielerische Höchstleistungen in der ganzen Gruppe motivieren und so den (ohnehin schon kaum noch infrage stehenden) Sieg sicherstellen.

Dieselben Nachrichten wären über den Chat nicht nur unmöglich realisierbar (denn die Spieler haben nach wie vor keinen Zugriff auf die Eingabetastatur), sondern sie würden auch nicht denselben Effekt hervorrufen. Hier sind es die prosodischen Merkmale der Sprache, welche die Beiträge emotionalisieren und dadurch einen womöglich leistungssteigernden Effekt hervorrufen können. Damit erweist sich die Internettelefonie als eine nicht nur pragmatisch vorteilhafte Kommunikationsform: Eben die Eigenschaft, die sie für das Rollenspiel ungeeignet macht, wird hier zur Motivationssteigerung und zur emotionalen Bestärkung der Spielergruppe eingesetzt. Das zeigt noch einmal deutlich, wie ein und derselbe Modus in unterschiedlichen Handlungskontexten eine ganz unterschiedliche Wirkung auf die Kommunikation haben kann.

An dieser Stelle möchte ich die Analyse konkreter Schlüsselstellen abschließen. Im Datenmaterial finden sich zwar weitere durchaus interessante Belege für den Einsatz und die Integration von Chat, Grafik und Internettelefonie zur Erzeugung von Informativität, Ökonomie und emotionalisierenden Effekten in der aktionsbegleitenden Kommunikation, die allerdings nur weitere Spielarten der bereits herausgearbeiteten zentralen Prinzipien der Spielerkommunikation zeigen; für ihre Analyse bleibt im Rahmen dieser Studie kein Raum.

Im abschließenden Teil der Arbeit möchte ich nun noch einmal einen strukturierten Rückblick und eine resümierende Zusammenfassung der Analyseergebnisse aus KAPITEL 8 liefern. Anschließend gehe ich zur Beantwortung der einleitend formulierten Forschungsfragen über. Im letzten Abschnitt der Arbeit thematisiere ich außerdem einige im Laufe der Studie evident gewordene Forschungsdesiderata.

Resümee

KAPITEL 8.3 beschäftigte sich mit der multimodalen Kommunikation in Raids, die sich durch die enge Zusammenarbeit größerer Spielergruppen von zehn bis 40 Mitgliedern auszeichnet. Dafür wurde eine Stammgruppe von zehn untereinander bekannten Spielern im mittleren Leistungsbereich ausgewählt, welche sich kooperativ Strategien für Bosskämpfen aus der World of Warcraft-Raidinstanz „*Drachenseele*“ erarbeitete.

Für die Raidkommunikation können zwei übergeordnete Handlungskontexte unterschieden werden: Erstens die vorbereitenden Gespräche, in denen alle Kommunikationsformen (Chat, Grafik und Internettelefonie) der MMORPG-Kommunikation und alle für sie typischen Modi grundsätzlich zur Verfügung stehen und zweitens die spiel- bzw. aktionsbegleitende Kommunikation, in welcher die Akteure so stark in das eigentliche Spielgeschehen involviert sind, dass ihnen der Zugriff auf sonst gängige Modi der visuellen Kommunikation und der Chatkommunikation verwehrt bleibt. Die Raidgruppen kommunizieren aus diesem Grunde vermehrt über die Internettelefonie.

In beiden Handlungskontexten zeigten die Analysen, dass die ästhetische Gestaltung in der Raidkommunikation – und darin unterscheidet sie sich maßgeblich von der in KAPITEL 8.2 thematisierten Rollenspielkommunikation und von einem Teil der in KAPITEL 8.1 analysierten Angebots- und Suchbeiträgen – keine wesentliche Rolle spielt. Im Vordergrund stehen hier andere Aspekte: In beiden raidtypischen Handlungskontexten ist die Internettelefonie die zentrale Kommunikationsform. Sie ist der Knotenpunkt für den spielbezogenen Informationsaustausch und geprägt durch Spontaneität und einen hohen Salienzgrad. Die übrigen Kommunikationsformen und auch einige Elemente der Internettelefonie werden dann aber in Abhängigkeit vom konkreten Handlungskontext unterschiedlich eingesetzt.

In der **vorbereitenden Kommunikation** wird die Kombination von Spielgrafik und Internettelefonie genutzt, um multimodale Deixis innerhalb des virtuellen Raumes zu erzeugen und konkrete Punkte auf der visuellen Fläche benennbar zu machen. Dabei wird auf visuelle Ankerpunkte referiert, die entweder bereits auf der visuellen Fläche zu sehen sind (z.B. virtuelle Objekte oder Spielfiguren), oder durch die Spieler gezielt platziert werden (v.A. die grafischen Weltmarkierungen, aber auch Figurenmarkierungen).

Ohne die Hilfe solcher Ankerpunkte könnten die visuellen Räume nur umständlich beschrieben werden, was einen größeren Formulierungsaufwand bedeuten würde. Die Grafik wird außerdem zur Umsetzung von Demonstrationsakten verwendet, in denen komplexere Bewegungsabläufe dargelegt werden, die mit einer rein verbalen Beschreibung deutlich schwerer zu erklären wären.

Der Chat steht im Vergleich zu anderen Handlungskontexten eher im Kommunikationshintergrund und wird u.A. genutzt, um thematisch für den Spielfluss irrelevante Gespräche aus der vordergründigen Internettelefonie auszulagern oder um komplexe Informationen in persistenter Form verfügbar zu machen. Außerdem kann der Chat durch seine Channelvielfalt der Empfängerselektion dienen und die darin versendeten Ausdrücke mit assoziativen Färbungen (z.B. Exklusivität, Privatheit, Ernsthaftigkeit) versehen. Durch seine Hintergründigkeit kann durch den Einsatz des Chats (und insbesondere durch den des Flüsterchannels) zudem eine gesichtsbewahrende hierarchische Untergeordnetheit ausgedrückt werden.

Im **aktionsbegleitenden Gespräch** wird der Kommunikationsschwerpunkt noch stärker auf die Internettelefonie verlagert, da für diese während des Spielprozesses keine praktikablen Alternativen zur Verfügung stehen. Die Beiträge sind hier durch kürzere, informative und oft signalhafte Formulierungen geprägt, auf welche die Empfänger spontan reagieren können müssen. Zwar sind auch hier umfangreichere Beiträge möglich, allerdings scheint der Prozess ihrer Ausformulierung und damit ihre Spontaneität unter dem kognitiv beanspruchenden Spielprozess zu leiden. Die Beiträge sind außerdem häufig von längeren (vermutlich durch den Spielprozess bedingten) Pausen unterbrochen, die in den vorbereitenden Gesprächen in dieser Form und Anzahl nicht auftauchen.

In den meisten untersuchten Fällen der aktionsbegleitenden Kommunikation sind Informativität und Ökonomie zentral. Allerdings zeigen sich auch Ausnahmen: Die Internettelefonie kann auch eingesetzt werden, um durch prosodische Mittel emotionalisierende und motivationssteigernde Wirkungen zu erzielen.

Der Chat wird im aktionsbegleitenden Gespräch in den Daten ausschließlich für die automatisierte Produktion von Nachrichten verwendet, die dann entweder rein ornamental sind, oder den Spielern helfen sollen, den Überblick über das Kampfgeschehen zu bewahren – allerdings verändern auch solche Nachrichten den Kommunikationsverlauf und bleiben daher analyserelevant. Die Spielgrafik bleibt in der aktionsbegleitenden Kommunikation natürlich vor allem für den eigentlichen Spielverlauf zentral, allerdings müssen nun die Avatarbewegungen den Bedingungen des Kampfes entsprechend angepasst werden und können daher nicht mehr in derselben Weise kommunikativ eingesetzt werden wie in den Vorbereitungsgesprächen. Nun müssen diejenigen Strategien, die zuvor besprochen wurden, mithilfe der zuvor gesetzten Weltmarkierungen umgesetzt werden. Vergleichsweise flexibel einsetzbar bleiben nach wie vor die Figurenmarkierungen, die durch Automatismen auch während des Kampfverlaufes verschiedenen Avataren zugeteilt und somit als aktionsbegleitender Salienzmodus für Zeigegesten eingesetzt werden können.

Sie haben sich besonders als entlastender Modus für die Auffindung spezifischer Avatare in der von visuellen Eindrücken überladenen virtuellen Spielumgebung erwiesen.

9. Rückblick und Schlussfolgerungen

Im Folgenden gebe ich zunächst einen Rückblick auf die Arbeit, in dem die zentralen Inhalte und Erkenntnisse aller Kapitel noch einmal zusammengefasst werden. Anschließend greife ich die Forschungsfragen aus KAPITEL 1.3 wieder auf und beantworte sie mit Bezug auf den Analyseteil der Arbeit. Abschließend formuliere ich einige offenbleibende Forschungsdesiderata.

Rückblick:

Die Studie setzte sich mit dem Thema *Sprache und Kommunikation in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)* auseinander, mit einem Schwerpunkt auf der Analyse pragmatischer Aspekte der multimodalen Kommunikation in kontrastierbaren spieltypischen Handlungsräumen. Alle Analysen wurden am Beispiel des Untersuchungsobjektes *World of Warcraft* durchgeführt. Der Untersuchungsgegenstand wurde aufgrund seines Umfangs und seiner starken Verbreitung in der Spielergemeinschaft als besonders einschlägig eingestuft und eignet sich daher auch als Vergleichsobjekt mit anderen Genrevetretern.

Im einleitenden Teil der Arbeit wurde das *Computerspiel* als ein der Linguistik zwar bekannter, aber in ihrem Kontext nur unzureichend untersuchter Forschungsgegenstand vorgestellt. Entsprechend wurden zunächst in Bezug auf die bisherigen Ansätze der interdisziplinären Forschung sowie in der Linguistik im Speziellen Forschungsdesiderata dargelegt sowie konkrete Forschungsfragen formuliert (KAPITEL 1, s.u.). Anschließend wurden die Kriterien für die Datenauswahl, die Vorgehensweise bei der Datenaufbereitung und die für die Arbeit herangezogenen Analysemethoden beschrieben (KAPITEL II). Es wurde hierfür eine qualitative Vorgehensweise gewählt, in welcher die multimodale Kommunikation aus drei unterschiedlichen MMORPG-Handlungskontexten (namentlich die *Suche nach Handelspartnern und Gruppenmitgliedern*, das *avatarbasierte Rollenspiel* und die *leistungsorientierten Raidprozesse*) kontrastiv gegenübergestellt wurde. Mithilfe einer Schlüsselstellenanalyse sollte aufgezeigt werden, welche konkreten Kommunikationsmodi aus der größeren Menge der im MMORPG-Kontext zur Verfügung stehenden Ausdrucksressourcen tatsächlich im jeweiligen Handlungskontext eingesetzt werden und wie ihr pragmatischer Einsatz in der konkreten Kommunikation funktioniert. Dazu wurden gezielt unterschiedliche Daten erhoben, die zum einen die Kontrastierung der unterschiedlichen MMORPG-Handlungsräume ermöglichten, und zum anderen die Analyseergebnisse mithilfe einer Datentriangulation festigen sollten. Die für die Studie erhobenen Daten

umfassen ein qualitativ aufgearbeitetes erstes Chatkorpus (*WoWSK*), ein umfassenderes und weitestgehend unbearbeitetes zweites Chatkorpus mit aktuellem Datenmaterial (*WoWLOGK*), Video- und Chatlogaufnahmen aus dem Kontext des narrativ geprägten *Rollenspiels* (*WoWRPV*), Videoaufnahmen aus dem Kontext des leistungsorientierten *Raidspiels* (*WoWRAIDV*) sowie eine Online-Umfrage mit offenen und geschlossenen Fragen zu Spielgewohnheiten und sprachlichen Besonderheiten in MMORPGs (*WoW-OU*).

Quantitative Kommunikationsanalysen konnten wegen des besonderen Variantenreichtums der MMORPG-Kommunikation sowie wegen der teils schwer fassbaren Datentypen im Rahmen dieser Arbeit nicht durchgeführt werden. Das methodische Vorgehen wurde dennoch als zureichend und notwendig eingestuft, da die Studie eher einen umfassenden Erstzugang zum Material darstellt, in dem die Beschaffenheit der in der MMORPG-Kommunikation vorkommenden Datentypen überhaupt erst erschlossen werden soll. Dadurch sollen zunächst eine phänomenorientierte Übersicht über das Forschungsfeld gebildet und theoretische und methodische Anschlussmöglichkeiten an die bestehende linguistische Forschung aufgezeigt werden. Die dadurch geschaffene Grundlage dürfte auch künftige quantitative Analysen in dem Forschungsbereich erleichtern.

KAPITEL 3 lieferte eine Kurzzusammenfassung der Studie. Es wurden zunächst noch einmal in aller Kürze das Forschungsanliegen, der Forschungsgegenstand und der aktuelle Forschungsstand vorgestellt. Anschließend wurden die (in KAPITEL 4 en detail hergeleiteten) terminologischen Grundlagen vorgehend erläutert. Danach wurde anhand von jeweils einem Beispiel aus den drei in KAPITEL 8 zentral untersuchten Handlungskontexten aufgezeigt, was die MMORPG-Kommunikation für Linguistik und Multimodalitätsforschung zu einem fruchtbaren Zugang macht, und in welcher Form die spätere Analyse vorgenommen wird.

In KAPITEL 4 wurden das Untersuchungsgenre *MMORPG* und der konkrete Untersuchungsgegenstand *World of Warcraft* genauer betrachtet und hinsichtlich ihrer Eignung als Forschungsobjekt für die linguistische Multimodalitätsforschung diskutiert. Dafür wurden MMORPGs einleitend als *virtuelle Welten* eingestuft – d.h. als virtuelle Interaktionsumgebungen, die große Nutzergruppen vernetzen können und ihnen dabei als Interaktions- und Kommunikationsplattform zur Verfügung stehen (KAPITEL 4.1). In diesem Zusammenhang wurden auch die historischen Ursprünge der virtuellen Welten und ihre Entwicklungsschritte zu den gegenwärtigen Formen vorgestellt (KAPITEL 4.2). Anschließend wurden der Begriff des MMORPGs im Detail diskutiert (KAPITEL 4.3) und einige grundlegende Spielprinzipien und Funktionen des MMORPG-Genres angesprochen (KAPITEL 4.4). Ziel des Kapitels war die

Schaffung eines tieferen Einblickes in den bis dato in der linguistischen Forschung vergleichsweise unbekannten Untersuchungsgegenstand.

In KAPITEL 5 wurden die für die Analyse notwendigen terminologischen Grundlagen umfassend diskutiert, wobei insbesondere auf die zum Teil eng benachbarten Begriffe *Medium*, *Kanal*, *Kommunikationsform*, *Kommunikat* und *Kode* eingegangen wurde. Dabei wurde eine Reduktion des Medienbegriffes auf *technologische*, bzw. *biologische*, in jedem Falle aber *materielle* Apparate oder Systeme zur Herstellung/Modifikation, Speicherung, Übertragung, Distribution und/oder Rezeption von Informationen vorgenommen. Mit dem Einsatz eines oder mehrerer Medien in der Kommunikation geht immer auch die Aktivierung eines oder mehrerer *Kanäle* einher. Diese bestehen in meiner Perspektive aus der *Sinnesmodalität*, d.h. dem (biologischen) Sinneszugang, mit dem eine Information wahrgenommen wird, und dem *physikalischen Kontakt*, d.h. dem physikalischen Zugang zur Information. Die MMORPG-Kommunikation nutzt demnach, je nach Handlungskontext, zumindest einen optisch-visuellen und einen akustisch-auditiven Kanal.

Kommunikationsformen wurden als in eine mediale Rahmung eingebettete und aus den technischen Möglichkeiten dieser Rahmung sowie aus sozialen Bedürfnissen und kulturellen Konventionen hervorgehende kommunikative Praktiken und deren typische Strukturen beschrieben, die sich (wenn auch begrenzt) merkmalsbasiert beschreiben lassen. Der Begriff wird durch die zunehmende Medienintegration schwerer fassbar, da durch ein einziges Multi-medium mehrere (mitunter sehr verschiedene) Kommunikationsformen realisiert werden können. Das zeigt sich im MMORPG an der Integration der drei übergeordneten Kommunikationsformen *Spielchat*, *Spielgrafik* und *Internet-telefonie*, die nicht nur gemeinsam als eine holistische oder integrative Kommunikationsform bezeichnet werden können, sondern auch jeweils zu untergeordneten Kommunikationsformen in einem Teil-Ganzes-Verhältnis stehen.

Kommunikate wurden als die konkret erzeugten, rezipierbaren Teil- oder Gesamtprodukte der Kommunikation in der gewählten Kommunikationsform definiert. Da allerdings nicht alle Anteile der Kommunikation Produktförmigkeit besitzen, kann der vom Textbegriff abgeleitete Kommunikat-Begriff nicht alle Ergebnisse der Kommunikation erfassen. Daher muss im Kontext dieser Studie zwischen produktförmigen Kommunikaten (wie bspw. die in KAPITEL 8.1 diskutierten Angebots- und Suchbeiträge) und fortlaufender Kommunikation (wie bspw. die in KAPITEL 8.2 besprochenen Rollenspielhandlungen und die in KAPITEL 8.3 zentrale Raidkommunikation) unterschieden werden, wobei stets zu bedenken gilt, dass Kommunikationsteilnehmer Kommunikate auch in die fortlaufende Kommunikation einbringen können.

Kodes wurden schließlich als *Systeme gezielter, konkreter und konventionalisierbarer Zuordnungen* definiert, wobei zwischen *Kodes im engeren Sinne*

(die Zuordnung von konkreten Inhalten zu Ausdrücken) und *Kodes im weiteren Sinne* (offenere Zuordnungen) unterschieden wurde. Kodes unterscheiden sich von *Zeichensystemen*, welche auch nicht-kodierte Zeichentypen beinhalten können und von *Symbolen* (bzw. Symbolsystemen), welche (nach der Definition KELLERS 1995) nur kontextsensibel ausgewertet werden können. In den analysierten Kommunikationsdaten wurden nicht nur Sprachkodes gefunden, sondern bspw. auch auf grafischen Zeichen basierende Zuordnungssysteme, durch welche festgelegt wurde, in welcher Reihenfolge die Spieler ihre Raidziele anzugreifen haben.

Diese Begriffsgrundlagen dienten der terminologischen Einbettung und Abgrenzung des in dieser Arbeit vertretenen Modus-Begriffes, der in KAPITEL 6 mithilfe einer Übersicht zu gängigen Multimodalitätstheorien hergeleitet wurde. Hierfür wurden Einblicke in die vor allem im englischsprachigen Raum verbreitete *systemisch-funktionale Multimodalitätsforschung* nach MICHAEL A. K. HALLIDAY, die von GUNTHER KRESS und THEO VAN LEEUWEN vertretenen *Social Semiotics*, die *Multimodal Interaction Analysis* nach SIGRID NORRIS und RON und SUZANNE SCOLLON, die *Transkriptivitätstheorie* nach LUDWIG JÄGER und die *Handlungs- und Rezeptionstheorie* nach HANS-JÜRGEN BUCHER geliefert. Anschließend wurde für einen offenen Modus-Begriff argumentiert, der den Einsatz aller sprachlichen, sprachbegleitenden und nicht-sprachlichen Gestaltungsmittel der Kommunikation im pragmatischen Vollzug umfasst. Dabei wurde er in definitorischer Abgrenzung zum Kode-Begriff und zum Medienbegriff als *Träger assoziativer Prägungen* beschrieben. Modi können trotz oder mithilfe dieser assoziativen Prägungen konkrete Funktionen in der Kommunikation erfüllen, bspw. die Schaffung von Kontrasten und Salienz sowie die Emotionalisierung eines Ausdrucks.

Anhand ihrer strukturellen und funktionalen Komplexität wurden zwei generelle Moduskategorien unterschieden: Jeder kommunikative Ausdruck (ob sprachlich oder nichtsprachlich) besteht aus fakultativen Modi 2. Ordnung (z.B. der Einsatz spezifischer Kommunikationsformen und Zeichensysteme) und den mit ihnen einhergehenden obligatorischen Modi 1. Ordnung (z.B. Farbgebung, Tonhöhengestaltung, Gestaltung der Lautstärke). Weil Modi 1. und 2. Ordnung niemals isoliert in der Kommunikation auftreten können, sondern immer weitere Modi benötigen, um überhaupt perzipierbar zu sein, wurde von der *Ubiquität des Multimodalen* ausgegangen.

Es wurde außerdem zwischen Modi unterschiedlicher Konventionalitätsgrade unterschieden – angefangen bei den (durch ihre meist unangefochtene Stellung in der Kommunikation kaum noch als Gestaltungsmittel wahrgenommenen) *kulturell-konventionellen Modi* über die auf spezifische Anwendergruppen beschränkten (und daher bspw. den Spielersprachlichen Stil prägenden) *kontextuell-konventionellen Modi* bishin zu den spontan produzierten und

aufgrund des Kontrastes zu den konventionelleren Modi zur Salienzerzeugung geeigneten *Ad-hoc-Modi*.

Wie Kommunikations- bzw. Interaktionsmodi in einen konkreten Kommunikationsakt eingebunden werden, und unter welchen Bedingungen und mit welchen Wechselwirkungen sie von Sender und Empfänger unterschiedlich ausgewertet werden können, wurde anschließend modellhaft festgehalten (vgl. KAPITEL 6.6.5).

Daraufhin wurde in KAPITEL 7 mit der Vorstellung einiger Grundlagen der *CMC* (*computer mediated communication*)- bzw. *IBK* (*internetbasierte Kommunikation*)-Forschung ein Anknüpfungspunkt für den Forschungsgegenstand an die bestehende linguistische Forschung vorgestellt. Zur Grundlagenbildung wurden zunächst einige wichtige Begriffe dieses allgemeineren Forschungsfeldes angesprochen, um anschließend bekannte Phänomene der internetbasierten Kommunikation vorzustellen und auf ihr Vorkommen in den für diese Arbeit angelegten Datenkorpora zu prüfen. Bei diesem ersten tieferen Blick in die Daten wurden allerdings nicht nur bekannte Phänomene und Kommunikationsmodi aus verbreiteten textuellen Kommunikationsformen wie Chat oder Internetforen gefunden, sondern auch MMORPG-typische Modi herausgearbeitet, wie etwa die spielinternen Links, grafische Markierungen auf der visuellen Fläche oder über Spielfiguren, oder die auf textueller, visueller und auditiver Ebene einsetzbaren *Emotes*.

Abgeschlossen wurde das Kapitel durch die Anfertigung eines Kommunikationsmodells, welches eine Übersicht über die Funktionsweisen und das Zusammenwirken der drei für das MMORPG grundlegenden Kommunikationsformen *Chat*, *Internettelefonie* und *Spielgrafik* gibt. Dabei wurde sowohl ein allgemeineres und damit auf andere MMORPGs übertragbares Kommunikationsmodell entworfen, als auch ein auf den spezifischen Untersuchungsgegenstand *World of Warcraft* zugeschnittenes Modell.

Die Detailanalyse konkreter Schlüsselstellen wurde in KAPITEL 8 durchgeführt. Hierfür wurden drei MMORPG-typische Handlungsräume ausgewählt, in denen sehr unterschiedliche Kommunikationsbedingungen herrschen, was sie für eine kontrastive Analyse interessant macht.

Der erste Teil der Analyse beschäftigte sich mit chatbasierten Angebots- und Suchbeiträgen. Hierbei handelt es sich zunächst um produktförmige one-to-many-Kommunikate, d.h. es werden möglichst viele Empfänger gleichzeitig kontaktiert, um möglichst zahlreiche Interessenten für ein Angebot oder eine Suche zu finden. Für die verschiedenen Typen von Suchen nach Handelspartnern (KAPITEL 8.1.1) sowie nach temporären (KAPITEL 8.1.2.1) oder langfristigen (KAPITEL 8.1.2.2) Gruppenmitgliedern werden Strategien multimodaler Kommunikation verwendet, die sich einerseits konzeptionell durchaus

ähneln können, andererseits aber auch von der jeweiligen konkreten Kommunikationshandlung, bzw. Kommunikationsintention abhängige Varianten hervorbringen können. Zu den Gestaltungsmitteln dieses Handlungskontextes zählen sowohl sprachliche Modi, die sich zwischen ausgeprägter Eingabeökonomie und kreativer Ausführlichkeit bewegen, als auch sprachbegleitende Modi, wie etwa der ausschmückende Einsatz von Sonderzeichen oder die Einbindung von spielinternen Links. Spielgrafik und Internettelefonie spielen in diesem Handlungskontext keine Rolle, da diese beiden Kommunikationsformen eine merklich geringere Empfängerzahl erreichen als der Chat und daher für die Massenkommunikation ungeeignet sind. Eine Ausnahme bildet das visuelle Material, das über die spielinternen Links geliefert werden kann und welches sowohl ikonische, als auch dreidimensional-grafische Inhalte umfassen kann.

Einen starken Kontrast zum weitgehend ökonomischen Stil der Angebots- und Suchbeiträge aus dem ersten Analyseabschnitt bildet die Rollenspielkommunikation (KAPITEL 8.2). Beim MMORPG-Rollenspiel handelt es sich um eine Form von auf der virtuellen Spielumgebung und deren fiktiver Hintergrundgeschichte basierendem Improvisationsschauspiel. Hier treten die realweltlichen Akteure in den Interaktionshintergrund, sodass nur die gespielte Geschichte an der Oberfläche rezipierbar ist. Dabei wird nicht nur textuell, sondern auch visuell über die Spielgrafik kommuniziert. Zugunsten der ästhetischen und atmosphärischen Gestaltung der Beiträge werden hierbei erhebliche Formulierungszeiten und Ökonomienachteile in Kauf genommen. Für den Rollenspiel-Chat sind außerdem andere Channels typisch als für die früher besprochenen Angebots- und Suchbeiträge: Hier werden vor allem diejenigen Channels verwendet, die eine *Einschränkung* der Sendereichweite und der Empfängerzahl mit sich bringen (Sagen-, Schreien- und Flüsterchannel). In weiten Teilen des Rollenspiels sind außerdem fortwährende Wechsel zwischen wörtlicher Rede und beschreibenden Anteilen aus teils auktorialer Perspektive zu finden – oft durch /me-Ausdrücke und seltener durch Emotes realisiert. Andere Formen des Emoting – insbesondere der Einsatz von Emoticons – sind hier aber, vermutlich hauptsächlich aus stilistischen Gründen, nicht verbreitet. Regieabsprachen zur Planung der erzählten Geschichte finden in den Daten ausschließlich im Interaktionshintergrund statt und werden bevorzugt im Flüsterchannel des Chats durchgeführt. Die Internettelefonie wird während des Rollenspiels kaum oder gar nicht verwendet, da sie offenbar zu viele Hinweise auf den realweltlichen Akteur gibt und sich dadurch immersionsstörend auswirkt.

Darin besteht einer der wesentlichen Unterschiede zum dritten analysierten Handlungsraum: dem kooperativen Spiel in Raidinstanzen (KAPITEL 8.3). In

diesem Kontext stellen sich organisierte Avatargruppen übermächtigen „Raidbossen“ im Kampf, aus dem sie nur mit ausgefeilten Kampfstrategien und einem gut organisierten Informationsaustausch siegreich hervorgehen können. Hier steht, im Gegensatz zu beiden anderen Handlungsräumen, die Internettelefonie im Zentrum der Kommunikation: Sie liefert die Möglichkeit, eine begrenzte, präzise definierbare Empfängergruppe nahezu verzögerungsfrei mit Informationen auszustatten und dabei alle Modi der gesprochenen Sprache zu verwenden. Sie ist im Kontrast zu den anderen MMORPG-typischen übergeordneten Kommunikationsformen (Chat und Grafik) besonders salient und eignet sich auch für den Austausch komplexer Informationen, da diese ohne Verzögerung ausformuliert und rezipiert werden können, wodurch eine umgehende Reaktion ermöglicht wird. Es können durch die Internettelefonie also große Informationsmengen in kurzer Zeit ausgetauscht werden, was im Chat aufgrund der vergleichsweise hohen Eingabedauer für schriftsprachliche Texte nicht möglich ist. Außerdem ist die Internettelefonie die einzige im MMORPG zur Verfügung stehende Kommunikationsform, die ohne Zuhilfenahme der Eingabetastatur (und damit ohne Einschränkung der Steuerungsmöglichkeiten des Avatars) eingesetzt werden kann, was sie für die aktionsbegleitende Kommunikation besonders geeignet macht. Allerdings werden auch der Chat und die Spielgrafik in der Raidkommunikation eingesetzt: Der Chat dient in den vorbereitenden Gesprächen (KAPITEL 8.3.3, insb. 8.3.3.2) vor allem der Auslagerung bspw. unerwünschter oder themenfremder Nachrichten sowie der Schaffung von Hintergründigkeit oder zumindest Parallelität von Kommunikationsbeiträgen. Außerdem ist er in der Lage, komplexe Informationen, welche während der flüchtigen Internettelefonie verlorengehen können, textuell persistent und damit überprüfbar und wiederholt rezipierbar zu machen. Während des eigentlichen Raidkampfes wird er ausschließlich für automatisierte Nachrichten genutzt, welche die Spieler mit Informationen über den Kampfablauf ausstatten.

Die Spielgrafik liefert in erster Linie die visuellen Informationen zum eigentlichen Spielablauf, wird aber auch für konkrete kommunikative Zwecke eingesetzt. Zu ihren Anwendungsbereichen zählen vor allem der Einsatz nonverbaler („virtuell-körperlicher“) Deixis und konkreter Demonstrationen am Phantasma, sowie die Anbringung von persistenten grafischen Markierungen auf Avataren oder im visuellen Feld, wodurch der sprachliche Formulierungsaufwand zur Benennung dieser Punkte merklich reduziert werden kann. Diese Kommunikationsmodi werden während der strategischen Absprachen vorbereitet, um während des eigentlichen Kampfgeschehens jederzeit und mit möglichst geringem Formulierungsaufwand nutzbar zu sein.

Schlussfolgerungen:

Sieht man die MMORPG-Software als eine rahmende Kommunikationsplattform, bzw. als übergeordneten Handlungsraum für ihre Spieler an, so ist es trotzdem nicht möglich, einen übergreifenden spieler sprachlichen Kommunikationsstil auszumachen. Zwar bietet ein MMORPG grundlegend für jeden ihm zugehörigen Handlungsraum die gleichen Kommunikationsmodi an, von denen aber in Abhängigkeit vom spezifischen Handlungskontext und den darin vollzogenen Handlungen nur jeweils eine Auswahl genutzt wird. Konkrete sprachliche und pragmatische Phänomene der MMORPG-Kommunikation lassen sich nur innerhalb solcher Handlungsräume typisieren. Die MMORPG-Kommunikation besitzt demnach keine homogene Beschaffenheit – sie folgt nicht in allen Kontexten den gleichen Mustern –, sondern sie definiert sich viel eher durch ihre von den verschiedenen Handlungskontexten ausgehende Vielseitigkeit.

Welche Modi sich für die Gestaltung einer Nachricht innerhalb der jeweiligen Handlungsräume eignen, kann sowohl anhand pragmatischer Aspekte, als auch anhand stilistischer Präferenzen entschieden werden. Das betrifft nicht nur den sprachlichen Stil, sondern den gesamten Möglichkeitsraum zur multimodalen Komposition des Ausdrucks (und das umfasst auch seine sprachliche Gestaltung). Es zeigt sich allerdings auch in den Daten, dass sich die Medienakteure die von ihnen genutzten Kommunikationsformen und -modi nicht vollends systemisch diktieren lassen – sie setzen externe Programme wie die Internettelefonie und inoffizielle Spielmodifikationen (z.B. *Rollenspiel-Flags*, vgl. KAPITEL 8.2 und *DBM*, vgl. KAPITEL 8.3) ein, um Kommunikationsmodi verfügbar zu machen, welche die offizielle Spielsoftware eigentlich nicht anbietet. Dadurch lassen sich die Ausdrucksmöglichkeiten der Spieler noch flexibler konfigurieren, als es bereits durch die vielfältigen systemseitig gegebenen Kommunikationsformen des MMORPGs ermöglicht wird. Obwohl in allen drei untersuchten Handlungskontexten klare Routinen und Konventionen bei der Ausdrucksgestaltung vorliegen, muss in einem derart wandelbaren Kommunikationsumfeld außerdem stets mit der Emergenz neuer Kommunikationsmodi gerechnet werden.

Die Studie bestätigte für den thematisierten Untersuchungskontext auch die Beobachtung aus anderen neueren Arbeiten zur CMC-Forschung, dass die in der früheren Forschung gelegentlich geäußerten Befürchtung zum Sprachverfall in der internetbasierten Kommunikation zu weiten Teilen entkräftet werden können: Zwar kann auf Grundlage der vorliegenden stichprobenartigen Analysen kein Beleg mit statistischer Aussagekraft angefertigt werden, aber es wurde zumindest anhand der untersuchten Schlüsselstellen deutlich, dass zahlreiche als defizitär interpretierbare Phänomene (z.B. die durchgehende

Minuskelschreibung, Satzzeichenauslassungen und konzeptionell mündliche Formulierungen) auf konkrete kommunikationsrelevante Ziele (v.a. auf die Ökonomisierung oder Stilisierung des Ausdrucks) zurückgeführt werden können. Das zeigt sich insbesondere bei einem Blick auf die Rollenspielkommunikation, bei der die Modi der Ausdrucksökonomie trotz der obligatorischen Schriftsprachlichkeit einen besonders niedrigen Stellenwert einnehmen: In diesem Kontext wurden mit großem Aufwand Beiträge produziert, die einen deutlich höheren Grad an sprachlicher Korrektheit besitzen als bspw. beiläufig formulierte „Plaudergespräche“. Parallele Privatgespräche während des Rollenspiels zeigen, dass sogar ein schneller Wechsel zwischen unterschiedlichen Sprachstilen – trotz individueller Schwankungen – möglich ist. In Anbetracht dieser Phänomene muss ein elliptischer, reduzierter Ausdrucksstil nicht notwendigerweise ein Indiz für einen Mangel an sprachlicher Kompetenz sein, sondern er kann, ganz im Gegenteil, Teil einer stilistischen Kompetenz sein, welche dem Medienakteur die Fähigkeit der sprachlichen (bzw. multimodalen) Anpassung an den jeweiligen Handlungskontext verleiht. Ähnliche Erkenntnisse lassen sich auch aus einigen der in KAPITEL 8.1 vorgestellten Beiträge zu Handelsangeboten oder Mitgliederrekrutierungen ableiten, in denen das kreative Spiel mit dem multimodalen Ausdruck für zum Teil erstaunliche Gestaltungskompetenzen der Kommunikationsteilnehmer spricht.

In Anbetracht dieser ersten Erkenntnis – der Spieler ergibt sich nicht dem Kommunikationskontext, sondern er gestaltet ihn aktiv mit – möchte ich im Folgenden noch einmal auf die einleitend angesprochenen grundlegenden Beobachtungen und Annahmen eingehen (vgl. KAPITEL 1.3) und sie mit Blick auf die in der Studie gewonnenen Erkenntnisse erneut diskutieren. Anschließend gehe ich zur Beantwortung der Forschungsfragen (ebd.) über. Zum Abschluss der Arbeit werde ich außerdem offenstehende Desiderata und Forschungslücken ansprechen.

- A) *Die MMORPG-Spielerkommunikation ist durch einen ihr eigenen Kommunikationsstil geprägt, zu dem auch ein genretypisches Register gehört.*

Die erste Beobachtung lässt sich auch nach eingehender Beschäftigung mit dem Datenmaterial bestätigen. Spricht man von einem *übergeordneten* oder *allgemeinen* Kommunikations-, bzw. sozialen Stil der MMORPG-Spielergemeinschaft, so lässt sich dieser aber kaum durch übergreifende Merkmale beschreiben, sondern eher durch den Variantenreichtum der genretypischen Ausdrucksressourcen. Der Kommunikationsstil der Spielergemeinschaft beinhaltet sowohl Konventionen zur Ökonomisierung der Kommunikation, als auch

Mittel zur ihrer Ästhetisierung. Allerdings taucht nicht jeder verfügbare Modus in jedem Handlungskontext auf, und hinsichtlich ihrer Funktion und Wirkung sind einige Modi nicht nur stark unterschiedlich, sondern schließen sich z.T. auch gegenseitig aus. Daher ist eine phänomen- oder merkmalsgeleitete Analyse und Darstellung des spieler sprachlichen Stils auf *globaler* Ebene kaum möglich, und es müssen stattdessen stilistische Subebenen (bspw. „der Kommunikationsstil im Rollenspiel“ oder „der Kommunikationsstil im Raidkontext“) untersucht werden, die dann wieder miteinander verglichen werden können (vgl. dazu Punkt B unten), um so ein Bild des Kommunikationsstils der Spielergemeinschaft in toto konstruieren zu können.

Als kompliziert erweist sich daher auch die Einordnung des spieler sprachlichen Registers: Bestimmte Anteile des spieler sprachlichen Vokabulars (für eine Übersicht vgl. ANHANG 1) lassen sich, ebenso wie einige allgemeinere Phänomene internetbasierter Kommunikation, über weite Bereiche der Spielerkommunikation und in relativer Kontextunabhängigkeit finden. Spätestens aber in der Rollenspielkommunikation werden fast alle sprachstilistischen Konventionen anderer spieltypischer Handlungskontexte gezielt gebrochen. Hier gilt ein anderes Kommunikationsparadigma, das zweifellos Teil der Spielerkommunikation ist, und das durch die Kommunikationsplattform *MMORPG* maßgeblich geprägt ist, welches aber trotzdem ein ganz eigenes Regelsystem besitzt. Während in anderen Formen der *MMORPG*-Kommunikation eine relativ große Nähe zu typischen Merkmalen verbreiteter internetbasierter Kommunikationsformen zu erkennen ist (vgl. KAPITEL 7.3.1), orientieren sich die *MMORPG*-Rollenspieler eher an anderen Vorbildern wie Literatur und Film (vgl. KAPITEL 8.2). Der Kontrast zwischen der Rollenspielkommunikation und den übrigen untersuchten Kommunikationshandlungen im *MMORPG* zeigt, dass sich ein übergeordnetes *MMORPG*-Register kaum auf Basis von in allen Handlungsbereichen wiederkehrenden Ausdrucksressourcen definieren lässt, sondern dass es sich eher aus den sprachlichen Ressourcen seiner Subregister zusammensetzt.

B) *Der Kommunikationsstil in MMORPGs setzt sich aus Teilstilen zusammen, die zumindest streckenweise über unterschiedliche Eigenschaften und Merkmale (bzw. Modi) beschrieben werden können. Es besteht ein Zusammenhang zwischen den jeweiligen Merkmalen des Kommunikationsstils und den im Spiel vollzogenen Interaktionshandlungen.*

Diese Annahme hat sich als unproblematisch erwiesen. Untersucht wurden drei stark unterschiedliche Handlungsräume, die im Rahmen der *MMORPG*-Interaktion besonders typisch sind. In allen drei Handlungsräumen wurden

ihnen eigene Kommunikationsstile sowohl auf pragmatischer Ebene, als auch auf Ebene des multimodalen und des konkret sprachlichen Ausdrucks beobachtet: Die Angebots- und Suchbeiträge sind über weite Strecken durch den vermehrten Einsatz von Ökonomiemodi geprägt; besonders auffällig sind hier die starke Anhäufung von Akronymen und Kurzwörtern, die Reduzierung syntaktischer Strukturen und die Auslassung der Interpunktion. Demgegenüber stehen allerdings im gleichen Kontext vergleichsweise wohlformulierte Beiträge, die sich an medial verbreiteten Textsorten wie Werbetexten orientieren. In der Rollenspielkommunikation werden an der gespielten Oberfläche kaum Ökonomiemittel eingesetzt; sie können allerdings in den hintergründigen Flüstergesprächen zur Planung und Organisation des Rollenspiels wieder eine Rolle spielen. Die Raidkommunikation macht sich dagegen die Ökonomievorteile der gesprochenen Sprache zunutze, ist dabei aber gleichzeitig auf den Zugriff auf visuelle Informationen angewiesen und kann durch schriftliche Beiträge gestützt werden. So entstehen sehr unterschiedliche Kommunikationsstile in diesen drei Handlungskontexten, die aber trotzdem so flexibel und vielseitig in ihrer Anwendung sind, dass stilistische Schnittmengen stets wahrscheinlich bleiben (etwa beim Zugriff auf das spielerische Lexikon aber auch beim Einsatz nichtsprachlicher oder teilsprachlicher Modi wie spielinternen Links und der Wahl für eine Handlungssituation als angemessen empfundener Chatchannels etc.). Fortführende Untersuchungen könnten Aufschluss darüber geben, wie weit die in dieser Studie beobachteten spielerischen Subregister, bzw. die spielerischen Stile überhaupt streng voneinander trennbar sind. Es bleibt außerdem zu erwähnen, dass zwischen den hier untersuchten – und sehr unterschiedlichen – Handlungsräumen weitere liegen, die entweder eigene Subregister mit sich bringen, oder sich der Ressourcen der bereits vorgestellten Kommunikationsstile bedienen könnten.

- C. *Hinsichtlich einiger Merkmale decken sich die Ausdrucksressourcen des Kommunikationsstils in der MMORPG-Kommunikation mit den Ausdrucksressourcen anderer Bereiche der internetbasierten Kommunikation. Es sind aber im Vergleich zu bekannteren Formen der internetbasierten Kommunikation auch wesentliche Unterschiede zu erkennen, weshalb die Analyse der MMORPG-Kommunikation und die Erschließung der dabei verwendeten Kommunikationsmittel helfen können, den Forschungsbereich der internetbasierten Kommunikation konkreter abzustecken.*

Auch diese Einschätzung hat sich als zutreffend erwiesen. Weite Teile der MMORPG-Kommunikation ähneln bekannten Kommunikationsstilen aus an-

deren, ausgiebiger untersuchten Bereichen der internetbasierten Kommunikation. Diese Verwandtschaft zu bekannten IBK-Kommunikationsstilen lässt sich vor allem auf schriftsprachlicher Ebene feststellen und begründet sich vornehmlich im gemeinsamen Bestreben nach Ausdrucksökonomie, aber auch im grundlegenden Interesse an der spielerischen, kreativen Auseinandersetzung mit den zur Verfügung stehenden Ausdrucksressourcen. Diese im schriftsprachlichen Kommunikationsbereich bekannten Prinzipien tauchen im MMORPG zumindest streckenweise auch im gesprochen-sprachlichen Bereich auf.

Die in bekannten IBK-Kommunikationskontexten weniger verbreiteten, aber für die MMORPG-Kommunikation typischen Ausdrucksressourcen finden sich vor allem in der integrativen multimodalen Kommunikation, bei der visuelle Informationen mit Chat und gesprochener Sprache kombiniert werden. Hier können bspw. wesentliche Anteile realweltlicher face-to-face-Kommunikation durch den dem lebenden Menschen nachempfundenen Avatar simuliert und oder visuelle Ankerpunkte zur gemeinsamen Orientierung im virtuellen Raum produziert werden, wodurch sich die ganze *Art und Weise* der Kommunikation gegenüber verbreiteteren IBK-Kommunikationskontexten ändert. Die resultierenden Kommunikationsformen sind daher nicht ohne weiteres in anderen Kommunikationsumfeldern – sowohl der internetbasierten, als auch der realweltlichen Kommunikation – reproduzierbar. Ähnliches gilt auch für die Kommunikation durch spielinterne Links oder Emotes, für deren Einsatz in anderen IBK-Settings in der Regel keine ausreichende technische Basis zur Verfügung steht.

Hinsichtlich des sprachlichen Stils werden spielerische sprachliche Ausdrücke allerdings nicht nur zugunsten der Eingabe-, bzw. Ausdrucksökonomie in eine bestimmte Form gebracht, sondern auch aus ästhetischen oder rhetorischen Beweggründen. Je nach Handlungskontext spielen hier bspw. Einflüsse aus Werbesprache und Unterhaltungsliteratur eine Rolle. Solche sprachstilistischen Anpassungen sind aber vermutlich keine genuine Eigenart der MMORPG-Kommunikation, sondern können ohne weiteres in fast jedem denkbaren Kommunikationskontext reproduziert werden. Allerdings liefert das MMORPG durch seine verschiedenen virtuellen Schauplätze Gelegenheiten, in denen solche Sprachstile abseits ernsterer Handlungskontexte an großen, vergleichsweise öffentlichen Empfängergruppen erprobt und fruchtbar gemacht werden können.

Des Weiteren unterscheidet sich die MMORPG-Kommunikation natürlich durch ihr spezifisches spielerisches Register von thematisch weniger stark gebundenen Varianten internetbasierter Kommunikation. Weite Teile dieses Registers und seiner Subregister sind sowohl auf typische spielbezogene Konzepte, als auch auf ganz konkrete Spielinhalte (z.B. Eigennamen von

Orten, NSCs oder Avatarfähigkeiten) zugeschnitten und finden sich schon deshalb nicht in anderen Bereichen der internetbasierten Kommunikation wieder.⁴⁸⁹

D) *Die Merkmale (bzw. Modi) des MMORPG-typischen Kommunikationsstils umfassen neben konkret sprachlichen (morphologischen, lexikalischen, syntaktischen) Anteilen ferner auch sprachbegleitende, bzw. nichtsprachliche Anteile.*

Die daraus resultierenden multimodalen Kompositionen erfüllen konkrete kommunikative Funktionen, die sich an Beispielen herleiten und benennen lassen.

Auch diese Einschätzungen lassen sich im Kontext der Analyse bestätigen. Allerdings erwiesen sich viele der ausgewählten Schlüsselstellen hinsichtlich ihrer multimodalen Komposition als interpretationsbedürftig. Die Intention bei der Auswahl und dem Einsatz multimodaler Ressourcen kann daher nur in enger Zusammenarbeit mit den sie verwendenden Medienakteuren zweifelsfrei aufgedeckt werden. Obwohl zu diesem Zweck selbst nach den Datenaufnahmen unter teilnehmender Beobachtung ein anhaltender Kontakt mit der Spielergemeinschaft (v.A. aus der Untersuchungsgruppe von WOWRAIDV) aufrechterhalten wurde, und obwohl auf die umfassenden in WOW-OU enthaltenen Umfragedaten zugegriffen werden konnte, bleibt durch den Rückgriff der Kommunikationsteilnehmer auf unbewusste, bzw. unreflektierte Konventionen und durch die intuitive Kommunikationsgestaltung aus analytischer Sicht natürlich immer eine Restunsicherheit bestehen, was eine konkrete und vor allem fehlerfreie Benennung der kommunikativen Funktionen multimodaler Gestaltungsmittel erschwert und den Bedarf nach weiteren Studien zu dem Thema begründet (zu den spezifischen Effekten von Kommunikationsmodi auf die Kommunikation vgl. unten, Frage 2). Statt also davon auszugehen, dass ein Modus oder eine Moduskombination nur eine einzige konkrete Funktion erfüllen kann, muss m.E. streng genommen von Funktions- oder Wirkungsräumen ausgegangen werden, die je nach Kommunikationssituation unterschiedlich zum Tragen kommen können.

⁴⁸⁹ Allerdings dürften sich viele der in dieser Studie aufgedeckten Phänomene auf andere Vertreter des MMORPG-Genres übertragen lassen, was schon alleine aufgrund der ähnlichen Thematik und der über weite Strecken identischen Kommunikationssituation naheliegt. Entsprechende vergleichende Studien müssten allerdings erst noch angelegt werden und verbleiben vorerst als Forschungsdesiderat (s.u.).

Von diesen allgemeineren Beobachtungen (A-D) möchte ich nun zur Beantwortung der einleitend gestellten Forschungsfragen (1-5) übergehen:

- 1) *Welchen Einfluss haben die im MMORPG vom Medienakteur ausgeführten spielbezogenen Handlungen und die damit verbundenen Kommunikationsintentionen auf die multimodale Gestaltung der Kommunikation?*

Es zeigte sich, dass der Handlungskontext, die während der Kommunikation vollzogenen Handlungen und die damit einhergehenden Kommunikationsintentionen einen zentralen Einfluss auf die multimodale Gestaltung der Kommunikation im MMORPG haben. Das gesamte multimodale Setting ist abhängig von der Spiel- und Kommunikationshandlung, die darin vollzogen werden soll. Obwohl in allen Handlungskontexten grundsätzlich dieselben Gestaltungsressourcen für die Kommunikation zur Verfügung stehen, wird bei jeder zu vollziehenden Handlung nur eine Auswahl dieser Ressourcen verwendet und in eine für die Handlung typische Kombinationen gebracht. Das kann pragmatische, ästhetische oder spieltechnische Gründe haben.

Die besondere Beschaffenheit des Untersuchungsgegenstandes half, diese Abhängigkeit von Kommunikationsintention und Kommunikationsgestaltung deutlich herauszuarbeiten: Das MMORPG kann als eine Art ‚Mikrokosmos‘ mit hinreichend stabilen Rahmenbedingungen und hinreichender Vielfalt an Kommunikationskontexten und -ressourcen angesehen werden, um anhand der daraus entnommenen Kommunikationsausschnitte zeigen zu können, dass die Form des multimodalen Ausdrucks nicht nur von der medialen Rahmung abhängig ist, sondern auch und vor allem von der Kommunikationsintention, die innerhalb dieser Rahmung umgesetzt werden soll. Diese Erkenntnis lässt sich nach meiner Einschätzung auch auf andere Kommunikationskontexte übertragen, was natürlich durch weitere Studien bestätigt werden müsste.

Insofern hat sich der handlungsorientierte Zugang zum Datenmaterial als gewinnbringend erwiesen – er zeigt, dass eine kontextsensible Kommunikationsanalyse der vollzogenen Spiel- und Kommunikationshandlung einen besonders hohen Stellenwert einräumen muss, da mit jedem Wechsel der Handlungsintention des Senders auch ein Wechsel des interpretationsbedürftigen Modusspektrums zu erwarten ist.

- 2) *Welche sprachlichen und nichtsprachlichen Modi sind typisch für die Kommunikation in den ausgewählten MMORPG-Handlungskontexten? Nach welchen Kriterien werden diese Modi ausgewählt und welchen Effekt (bzw.: welche Funktion) haben die konkreten Kommunikationsmodi im jeweiligen Handlungskontext?*

Es wurde mit der Beantwortung von Frage 1. geklärt, dass die mediale Rahmung zwar grundlegend in allen MMORPG-Handlungskontexten die gleichen Ressourcen zur Gestaltung des multimodalen Ausdrucks zur Verfügung stellt, diese werden aber abhängig vom Kontext ganz unterschiedlich genutzt. Die nun folgenden Kriterien wurden als entscheidend für den Einsatz einer Kommunikationsform und deren zugehöriger Modi in einem spezifischen MMORPG-typischen Handlungskontext eingestuft. Dabei sind die genannten Punkte nicht immer strikt voneinander zu trennen, sondern sie bedingen sich zum Teil auch gegenseitig.

Verfügbarkeit und Angemessenheit

Zunächst müssen Kommunikationsformen und deren Modi überhaupt in einem Handlungskontext praktikabel sein und als angemessen eingestuft werden.

Der Aspekt der Praktikabilität tritt besonders dann zutage, wenn nicht die Kommunikation, sondern die Spieltätigkeit im Interaktionsvordergrund steht. In der Studie zeigte sich das am deutlichsten bei der Analyse der Raidkommunikation: Obwohl hier prinzipiell alle drei übergeordneten Kommunikationsformen (Chat, Spielgrafik, Internettelefonie) eingesetzt werden, ist nur die Internettelefonie durchgehend verfügbar, weil die Medienakteure die Eingabetastatur während des Spielprozesses zur Steuerung ihrer Avatare benötigen (was die Texteingabe blockiert) und auf grafischer Ebene auf die Impulse des Spielablaufes reagieren müssen (was die avatarbasierte Kommunikation erschwert).

Der Aspekt der Angemessenheit des Einsatzes von spezifischen Kommunikationsmodi dürfte in den meisten Kommunikationskontexten eine Rolle spielen. Besonders deutlich zum Tragen kommt er allerdings in der Rollenspielkommunikation. Beispielsweise wird in den vorliegenden Rollenspieldaten (WOWRPV) vollständig auf den Einsatz der Internettelefonie verzichtet, weil diese Hinweise auf den realweltlichen Sender gibt, welche von Rollenspielern als immersions- und authentizitätsstörend wahrgenommen werden. Diese bewusste Reduktion der tatsächlich eingesetzten Kommunikationsformen ist allerdings auch mit Nachteilen verbunden, denn durch den Einsatz der gesprochenen Sprache könnten nicht nur die langen Eingabezeiten der Chatkommunikation vermieden werden, sondern es stünden auch authentische Mittel zur Beitragsemotionalisierung durch den Einsatz der Intonation als Modus zur Verfügung – allerdings nur, wenn die Akteure eine ausreichende schauspielerische Kompetenz besitzen. Entsprechend wird in diesem Kontext offenbar eher auf die Textproduktionskompetenzen der Akteure gesetzt, als auf ihre Fähigkeiten zum Stimmschauspiel.

Reichweite und Empfängerzahl

Entscheidend für die Wahl der geeigneten Kommunikationsform ist auch ihre Fähigkeit, die erwünschten Empfängergruppen erreichen zu können. Diesbezüglich ist der Chat wesentlich anpassungsfähiger als die Internettelefonie und die Spielgrafik. Die Spielgrafik erreicht nur diejenigen Empfänger, deren Avatare im direkten visuellen Umfeld des Senderavatars stehen. Dabei kann der Sender nicht kontrollieren, welche dieser Empfänger die Nachricht tatsächlich rezipieren – alle haben gleichermaßen die Möglichkeit, die visuelle Information des Senders zu deuten, selbst wenn der Ausdruck nicht für sie bestimmt ist. Für die Internettelefonie kann zwar sehr genau bestimmt werden, wer an der Kommunikation teilnehmen darf, aber aus technischen und pragmatischen Gründen ist die maximale Teilnehmerzahl sehr begrenzt – schon bei zehn Teilnehmern kommt es oft zu gegenseitigen Störungen und Unterbrechungen, wie sich in einigen Analyseausschnitten aus KAPITEL 8.3 zeigte. Der Chat ist dagegen hinsichtlich seiner Empfängerkonstellationen hochgradig konfigurierbar. Er kann große, anonyme Spielermengen genauso erreichen, wie ein durch virtuell-räumliche Grenzen festgelegtes Publikum, einzelne Empfänger oder selbstdefinierte Empfängergruppen. Das macht ihn hochkompatibel mit den meisten Handlungskontexten, in denen er nicht durch den eigentlichen Spielprozess blockiert wird oder besondere Spontaneität erforderlich ist – so zum Beispiel für die Formulierung und Distribution von Angebots- und Suchbeiträgen (vgl. KAPITEL 8.1), für die Rollenspielkommunikation (vgl. KAPITEL 8.2) und für die vorbereitenden Strategiebesprechungen im Raidkontext (vgl. KAPITEL 8.3.3).

Spontaneität und Persistenz

Mit diesem Punkt ist ein offenbar bipolares Merkmalspaar der MMORPG-Kommunikation angesprochen: Die Spontaneität von Grafik- und Internettelefoniekommunikation steht der Persistenz des Spielchats als Extrempol gegenüber. Durch die erstgenannten Kommunikationsformen sind Beiträge möglich, die im Moment des Produzierens gesendet und rezipiert werden können, was nicht nur die prompte Reaktion auf eine Situation erlaubt – etwa in Form von Gegenmaßnahmen im Falle eines gegnerischen Angriffes (vgl. KAPITEL 8.3) oder als visuell sichtbarer Schreckmoment im Rollenspiel (vgl. KAPITEL 8.2) – sondern es können, im Falle der gesprochenen Sprache, auch große Informationsmengen in kurzer Zeit ausgetauscht werden und sich damit z.B. auf aktuelle Spielabläufe beziehen. Diese Spontaneität geht allerdings auf Kosten der Persistenz der gesendeten Informationen, was zur Folge hat, dass diese vom Rezipienten sofort aufgenommen und verstanden werden müssen. Sollte das dem Rezipienten nicht gelingen, muss die Information so oft erneut

gesendet werden, bis die Informationsvermittlung erfolgreich war. Der Chat ist in der Lage, diesen Nachteil zu kompensieren: Hier sind die versendeten Informationen vergleichsweise persistent und erlauben somit eine mehrfache Rezeption und eine bessere Merkbarkeit – mit dem Nachteil, dass die Formulierung von Chatbeiträgen vergleichsweise lange dauert. Der Chat ist allerdings nicht die einzige Möglichkeit zur Ausgabe persistenter Informationen. Auch nichtsprachliche Ausdrucksressourcen wie Welt- oder Figurenmarkierungen sind persistent und können so zur Informationsnachhaltigkeit beitragen. Ähnlich verhält es sich mit der Avatarkleidung: Sie dient im Rollenspiel der persistenten atmosphärischen Ausgestaltung oder kann als Zugehörigkeitssignal für eine bestimmte Spielergruppierung eingesetzt werden.

Eingabeökonomie und Ästhetisierung/Emotionalisierung

Ein weiteres Paar zu weiten Teilen entgegengesetzter Gestaltungsziele sind die Eingabe-, bzw. Ausdrucksökonomie und die ästhetisierende, emotionalisierende und/oder literarisierende Beitragsgestaltung. In den meisten konkret spielbezogenen Handlungsräumen besitzt die Eingabeökonomie (d.h. die Minimierung des Eingabeaufwandes bei gleichzeitiger Maximierung der Informativität eines Beitrags) eine hohe Priorität. Die Ästhetisierung und Emotionalisierung (gemeint ist hier v.a. die Wohlgeformtheit eines Beitrags, oft auf Kosten eines höheren Formulierungs- oder Eingabeaufwandes) spielt allerdings nicht nur im Rollenspielkontext, sondern z.T. auch in Angebots- und Suchbeiträgen und seltener sogar in dem sonst leistungsorientierten Raidkontext eine Rolle.

Ökonomisierungsmodi sind auf konkret sprachlicher Ebene z.B. der Einsatz von Ellipsen, Enklisen, Proklisen, Reduktionen, Tilgungen und Kurzwörtern (in der geschriebenen Sprache sind das in erster Linie Akronyme), eine tendenziell erhöhte Fehlertoleranz gegenüber standardsprachlichen Konventionen, und in der Schriftsprache außerdem die Auslassung der Interpunktion und der Majuskelschreibung. Auf nichtsprachlicher, bzw. sprachbegleitender Ebene können der Einsatz von Makros, von spielinternen Links und Emotes und die Bezugnahme auf visuell Sichtbares zur Reduzierung des sprachlichen Beschreibungsaufwandes ebenfalls zu den Ökonomiemitteln gezählt werden.

Zu den Ästhetisierungs- und Emotionalisierungsmodi zählen u.A. die gezielte Einhaltung standardsprachlicher Konventionen (betreffend Interpunktion, Majuskelschreibung und Fehlertoleranz), die Einhaltung von Prinzipien konzeptioneller Schriftlichkeit (vollständige syntaktische Strukturen), die gestalterische Orientierung an bekannten Textsorten und anderen multimodalen Kommunikaten (z.B. Werbetexten, Unterhaltungsliteratur, Fernsehsendungen), der Einsatz bestimmter prosodischer Mittel (bspw. in Motivationsbeiträgen in der Raidkommunikation) sowie der Einsatz von Emotes, Emoticons,

/me-Ausdrücken, ASCII-Art, Zeicheniteration/Dehnungen, Grafostilistik, die periphere Avatargestaltung und ferner auch die Wahl des Interaktionsschauplatzes in der Rollenspielkommunikation.

Während die meisten Ökonomisierungsmodi mit so starken Restriktionen einhergehen, dass eine gleichzeitige Ästhetisierung nicht durchführbar zu sein scheint, sind in bestimmten Situationen dennoch Kombinationsmöglichkeiten gegeben. Das wird bspw. durch den Einsatz von Makros ermöglicht, in denen wohlformulierte Beiträge vorgefertigt und auf Knopfdruck unbegrenzt reproduziert werden können (je häufiger das Makro eingesetzt wird, desto ökonomischer ist der Beitrag), sowie durch Emotes, die mithilfe eines meist kurzen Textbefehls vollständige, wohlformulierte und empfindersensible Nachrichten teils mitsamt visueller und auditiver Unterstützung produzieren können. Die Einsatzmöglichkeiten von Emotes und Makros sind aber stark beschränkt, weil sie sich durch ihre vorformulierten Ausgabertexte nur in spezifische Kontexte einpassen lassen.

Eindeutigkeit und Assoziation

Die Entscheidung für oder gegen eine Kommunikationsform oder deren untergeordnete Modi ist außerdem von der Art der Information abhängig, die damit vermittelt werden soll. Eine grundsätzliche Frage ist – vor allem im Blick auf die einleitend besprochenen begrifflichen Grundlagen –, ob und welche Codes verwendet werden sollen. Durch den Einsatz sprachlicher Ausdrücke (bzw. der geschriebenen oder gesprochenen Sprache) werden besonders flexible und komplexe Codes verfügbar. Es ist daher nicht erstaunlich, dass sprachliche Codes in allen vorgestellten Schlüsselstellen eine Rolle spielen.⁴⁹⁰ Auch spontane Farb- oder Zahlenzuteilungen zu visuellen Inhalten, wie sie in der Raidkommunikation eingesetzt werden, zählen nach meiner Perspektive als Systeme konkreter Zuordnungen und damit als Codes. Codes eignen sich in aller Regel dazu, Informationen (mehr oder weniger) präzise und unmiss-

⁴⁹⁰ Ich spreche von *Kodes* (Plural), weil man bei der Berücksichtigung der spieler-sprachlichen Subregister von multiplen Zuordnungssystemen ausgehen kann. Beispielsweise lassen sich einige Spielinhalte standardsprachlich ausdrücken (z.B. *suche nach Gruppe*), als eine dem spieler-sprachlichen Register eigene Variante (*lfg*) oder deren englischsprachiger Übersetzung (*looking for group*). Diese ließen sich entweder als Elemente unterschiedlicher Codes, oder als Synonyme (oder strenggenommen: Homöonyme) desselben spieler-sprachlichen Codes verstehen. Ich gehe im Folgenden davon aus, dass grundlegend mehrere Codes mit der allgemeinen Wahl des Modus „Sprache“ eingesetzt werden können, da die Kommunikationsteilnehmer bspw. zwischen dem standardsprachlichen Deutschen und dem Englischen alternieren könnten.

verständlich auszudrücken. Entsprechend kann die Wahl einer Kommunikationsform davon abhängig sein, ob durch sie ein Kode in die Kommunikation eingebracht werden kann, der dann konkrete Informationen benennen kann.

Es zeigte sich allerdings auch in den Analysen, dass der Sprachkode in MMORPG-Handlungsräumen nicht immer die präziseste Methode ist, um konkrete Informationen auszugeben: Während der Interaktion im grafisch sichtbaren virtuellen Raum sind die Spieler bspw. in der Lage, durch nonverbale Deixis und Demonstrationsgesten konkrete Punkte zu benennen, die einer sprachlich kodierten Beschreibung hinsichtlich ihrer Präzision und Ausdrucksökonomie situationell überlegen sind.

Andere Modi werden dagegen wegen der ihnen eigenen assoziativen Prägungen in die Kommunikation eingebracht. Dazu zählen beispielsweise die Kleidung der Avatare und die Bewegungen der Avatare im Rollenspiel als Authentizitätsmarker, die sprachliche Wohlformuliertheit bzw. die Orientierung an bekannten Textsorten als atmosphärische Mittel, oder auch der gezielte Einsatz spielerischer Ausdrücke oder sprachlicher Korrektheit als Kompetenzmarker. Im Gegensatz zu den übrigen bisher genannten Punkten stehen sich konkret ausgedrückte Informationen und assoziative Prägungen allerdings nicht als entgegengesetzte Pole gegenüber, sondern sie können gleichzeitig auftreten. Genauer genommen ist m.E., wie einleitend diskutiert, kein Kode im pragmatischen Vollzug einsetzbar, ohne dass gleichzeitig assoziative Prägungen mitschwingen.

Vordergründigkeit und Hintergründigkeit

Die Entscheidung eines Senders für oder gegen den Einsatz eines Modus in der Kommunikation kann auch durch dessen Vorder- bzw. Hintergründigkeit motiviert sein. Typischerweise werden bestimmte Modi u.A. eingesetzt, weil sie die Salienz eines kommunikativen Ausdrucks erhöhen können. Dazu zählen zum Beispiel (unter Vorbehalt, da der Auswertungskontext immer für die Salienz eines Modus mitverantwortlich ist, vgl. KAPITEL 6.6) die Internettelefonie (v.A. gegenüber dem Chat), innerhalb der gesprochenen Sprache Intonationsmittel wie etwa hohe Sprechlautstärke oder starke Betonungen, im Chat spielinterne Links, Majuskelschreibungen, Iterationen/Dehnungen, ASCII-Art und ggf. Emoticons und auf der grafischen Ebene visuelle Markierungen auf Spielfiguren oder in der virtuellen Spielumgebung, sowie auffällige Charakterbewegungen wie etwa das ‚deiktische Springen‘ in der Raidkommunikation.

Auch Brüche im sprachlichen Stil (z.B. der unerwartete Wechsel von einem spielerischen Register in das Standardsprachliche) könnte ferner als Salienzmodus gewertet werden.

Allerdings ist auch eine gegenläufige Bewegung zu beobachten: Modi werden ggf. eingesetzt, weil die Kommunikation gezielt unauffällig und hintergründig verlaufen soll. Das ist vor allem im Raidgespräch der Fall, wenn weniger relevante Thematiken im Chat besprochen werden, wo ihre Rezeption optional bleibt. Auch im Rollenspiel macht man sich die Hintergründigkeit des Chats zunutze, bspw. indem man bewusst Channels mit geringer Reichweite und Empfängerzahl verwendet. Hier werden vor allem der Sagen-Channel und die /me-Emotes eingesetzt, womit das Gespräch nur im direkten räumlichen Umfeld der Avatare empfangen werden kann und fremden Empfängern eine passiv rezipierbare Szenerie für das eigene Rollenspiel liefern soll. Noch deutlicher ist das beim Einsatz des Flüsterchannels (sowohl im Rollenspiel, als auch in der Raidkommunikation) zu sehen, durch dessen Reduzierung auf einen einzigen Empfänger auch automatisch eine stark hintergründige Form des Ausdrucks erreicht wird. Insbesondere im Rollenspiel wird diese Eigenschaft des Flüsterchats eingesetzt, um das vordergründige Improvisationsschauspiel von allen organisatorischen und kommentierenden Beiträgen frei zu halten.

3) *Welcher Zusammenhang besteht zwischen sprachlichen und nicht-sprachlichen Modi in der MMORPG-Kommunikation in den jeweils untersuchten Handlungskontexten?*

Es ist eine Kernerkenntnis meiner Theoriearbeit, dass der Zusammenhang zwischen sprachlichen und nichtsprachlichen Modi nicht schlicht und einfach die präzise ‚Nennkraft‘ der Sprache gegenüber dem weniger eindeutigen Nichtsprachlichen sein kann. Sprache ist – und das ist nun keine neue Erkenntnis – mehr als nur der ihr zugrundeliegende Kode. Durch sie können sowohl präzise Ausdrücke, als auch Verschleierungen geformt werden. Jeder sprachliche Ausdruck – jedes Wort, jeder Satz – besitzt seine eigenen Konnotate und aktiviert bei jedem seiner Anwender ein individuelles, auf Weltwissen und Vorerfahrungen beruhendes Netz an Assoziationen. Auf dieser Ebene der individuellen Deutung lässt sich der Einsatz der Sprache genauso wenig grammatisieren wie jeder andere Modus auch. Ähnliche Schwierigkeiten ergeben sich, wenn außerdem die kontextuelle Einbettung eines sprachlichen Ausdrucks bei dessen Rezeption berücksichtigt werden muss.

Dem (geschriebenen oder gesprochenen) sprachlichen Ausdruck steht in der MMORPG-Kommunikation vor allem der (nichtsprachliche) visuelle Ausdruck gegenüber. Welche Funktionen sprachliche und visuelle Modi im MMORPG erfüllen, und in welchem Zusammenhang sie zueinander stehen, lässt sich nicht anhand pauschaler Zuweisungen erklären, sondern muss für den jeweils im Fokus stehenden Kontext separat betrachtet werden:

Sprache und visuelles Material im Chat:

Obwohl der Chat als textbasierte Kommunikationsform in erster Linie auf sprachliche Mittel zurückgreift, bedeutet das nicht, dass visuelle Informationen hier keine Rolle spielten – das visuelle Material macht hier lediglich einen kleineren Anteil an der Kommunikation aus als die Sprache. Der Text trägt hier in aller Regel die Kerninformation, welche durch visuelle Ressourcen – Emoticons, Chatikone oder -symbole, ASCII-Art oder spielinterne Links (mit samt ihren Textfarben und der Inhalte, auf die sie verweisen) ergänzt werden. Welchen Einfluss das visuelle Material auf die Präsentation des sprachlichen Materials hat, hängt vom jeweiligen Verwendungszusammenhang ab. Emoticons werden in der Regel genutzt, um geschriebene Informationen (beispielsweise hinsichtlich ihres emotionalen Gehalts) zu präzisieren, sie können allerdings auch separat in einem Beitrag ohne sprachliche Anteile stehen, um dort einen bewusst uneindeutigen Modus zu bilden. Chatsymbole- und Ikone dienen meinen Beobachtungen zufolge entweder der Ausschmückung des Chatbeitrags (wodurch allerdings auch dessen Salienz erhöht werden kann), oder sie werden (dann meist automatisch) verwendet, um auf eine gleichartige Figurenmarkierung in der Spielgrafik zu verweisen. ASCII-Art wurde in dieser Studie nicht fokussiert betrachtet, wenngleich einige Belege für ihre Verwendung in den Daten auftauchen (vgl. KAPITEL 7.3.1.2.3.3). Hier scheint eine Umkehrung des Verhältnisses von schriftlichem und visuellem Material vorzuliegen: Die mit Schriftzeichen gebildete ikonische Information wird in den Beispielen durch einen kurzen schriftsprachlichen Ausdruck begleitet, der ihn kommentiert und damit kontextualisiert und präzisiert – selbst dann, wenn zwischen dem visuellen Material und dem Text eigentlich gar kein inhaltlicher Zusammenhang besteht.

Die spielinternen Links liefern schließlich zwei Formen der Kombination von visuellem und sprachlichem Material. Zunächst sind sie farblich hervorgehobene Texteinheiten, und tragen damit zumindest zwei Codes: Zum einen den schriftsprachlichen Kode, und zum anderen den Farbkode, der dem Empfänger auf den ersten Blick verrät, um welchen Typ von spielinternen Link es sich handelt (vgl. KAPITEL 7.3.4.1). Dieser visuelle Modus stattet den Empfänger also mit zusätzlichen, klar benennbaren Informationen aus und trägt außerdem den impliziten Appell mit sich, den Link nach Bedarf zu aktivieren. Außerdem *beinhalten* spielinterne Links eine Reihe von visuellen Informationen ikonischer und symbolischer Art (gepaart mit zusätzlichen sprachlichen Informationen) und liefern dem Rezipienten dadurch zusätzliche Informationen, die sich direkt auf die sprachliche Referenz des Links beziehen. Ob allerdings ein spielinterner Link wegen seines visuellen Gehaltes, wegen seines sprachlichen Inhalts, wegen seiner visuellen Salienz oder aus mehreren dieser

Gründe in der Kommunikation eingesetzt wird, muss für jede konkrete Anwendung separat hergeleitet werden.

Sprache und visuelles Material im Rollenspiel

In der Rollenspielkommunikation findet ein Großteil des eigentlichen Schauspiels auf der visuellen Ebene statt. Die visuelle Information entlastet die sprachlich zu erzählende Geschichte insofern, als dass die Szenerie nicht mehr beschrieben werden muss: Die gesamte Umgebung der Avatare liegt bereits in detaillierter visueller Form vor. Die Avatare können von Spielern individualisiert und den Vorstellungen der Akteure entsprechend angepasst werden und liefern ein klares erstes Bild von den gespielten Charakteren. Weite Teile ihrer Bewegungen durch den virtuellen Raum und bestimmte Teile menschlicher Gestik lassen sich grafisch durch die Avatare darstellen.

Ein enger Bezug zwischen der visuellen und der textuellen Information ist auch hinsichtlich der ausgeführten körperlichen Handlungen zu erkennen: Es wurden Kommunikationsausschnitte beobachtet, in denen die visuelle Ebene eine Redundanz zur Information auf der textuellen Erzählebene schuf (bzw. umgekehrt), um den Zusammenhang zwischen schriftlicher und visueller Information zu festigen (und ggf. zu inhaltlich zu konkretisieren). Widersprüche im Sinne gegensätzlicher Informationen wurden dagegen nicht erfasst.

Allerdings sind die visuellen Darstellungsmöglichkeiten trotzdem begrenzt: Aus technischen Gründen lässt sich bspw. ein Teil der für das Schauspiel notwendigen Gestik und der Mimik nicht darstellen, und auch die Interaktionsmöglichkeiten mit Objekten im virtuellen Raum sind begrenzt. In einigen Fällen reicht den Akteuren auch der grafisch sichtbare Detailreichtum an den Avataren selbst nicht aus. Aus solchen Gründen bleiben sprachliche Erläuterungen, Beschreibungen und Ergänzungen zu der visuell sichtbaren Information für die Beschreibung einer authentischen gespielten Welt unabdinglich.

Für das Rollenspiel müssen sich die Akteure außerdem entscheiden, wie sie die wörtliche Rede ihrer Charaktere wiedergeben wollen. Dafür wird im vorliegenden Datenmaterial stets die textbasierte (und meist in irgendeiner Weise visuell kenntlich gemachte) Variante gewählt, um so den realweltlichen Sender so weit wie möglich auszublenden und einen möglichst engen Bezug zwischen dem visuell sichtbaren Avatar und dem geschriebenen Text zu schaffen. Es werden hier also bewusst parasprachliche Merkmale umgangen, die nicht in das visuell vermittelte Bild der Avatare passen würden – eine gezielte modale Reduzierung, welche die Rollenspielimmersion verbessern soll.

Sprache und visuelles Material im Raidkontext

In der Raidkommunikation werden visuelle Informationen in anderer Weise mit sprachlichen Informationen verbunden als in den oben genannten Kontexten. Hier findet das eigentliche Spielgeschehen in erster Linie auf der visuellen Fläche statt, auf der sich die Avatare während der Auseinandersetzung mit ihren virtuellen Widersachern bewegen müssen. Um die korrekten Bewegungsabläufe durchführen zu können, verwenden die Spieler verschiedene visuelle Referenzpunkte und Deixisvarianten, die ihnen bei der Orientierung durch den virtuellen Raum helfen sollen.

Die Ausschnitte aus der Raidkommunikation haben deutlich gezeigt, dass bestimmte Deixisvarianten im visuellen Raum in einigen Situationen nicht nur präziser, sondern auch ausdrucksökonomischer sein können als eine sprachliche Beschreibung desselben sichtbaren Punktes oder Objektes – allerdings bedürfen auch sie in der Regel zumindest einer knappen sprachlichen Erläuterung. Hier zeigt sich ein wesentlicher Vorteil der Sprache: Auch, wenn sie nicht in jeder Situation der *präziseste* Modus der MMORPG-Kommunikation ist, so bleibt sie fraglos der flexibelste, und kann mit hinreichendem Formulierungsaufwand in jedem untersuchten Spielkontext die erwünschten Informationen eigenständig ausdrücken. Allerdings stellt genau dieser Formulierungsaufwand mitunter ein Problem dar – sowohl weil komplexe Informationen den Sender und die Empfänger kognitiv überfordern können (dem können persistente schriftliche Formen der Sprache allerdings Abhilfe verschaffen), als auch aufgrund des Zeitdrucks, der in konkreten Kampfsituationen während des Raidprozesses herrscht.

Durch die Kombination mehrerer Kommunikationsformen, bzw. durch den dadurch ermöglichten gleichzeitigen Einsatz grafischer, gesprochener und textbasierter Modi sind die Spieler allerdings selbst im Raidkontext in der Lage, nach Bedarf sowohl spontane, als auch ökonomische, präzise und persistente Informationen zu erzeugen. Das wird möglich, weil die Vorteile einer Kommunikationsform in einem solchen „Kommunikationsform-Verbund“ die Nachteile der übrigen Kommunikationsformen kompensieren können. Die auf diese Weise können sich Informationen auf den unterschiedlichen Kommunikationsebenen gegenseitig transkribieren, festigen, verstärken oder vereindeutigen, wodurch den Spielern ein großes Repertoire aus hochgradig anpassbaren und effizienten multimodalen Ausdrucksmöglichkeiten zur Verfügung steht.

- 4) *Inwiefern tragen sprachbegleitende und nichtsprachliche Modi in der MMORPG-Kommunikation eine „Bedeutung“? Kann es eine „Grammatik des Multimodalen“ geben?*

Die Frage nach der *Bedeutung* von nichtsprachlichen und sprachbegleitenden Modi und die Suche nach der Möglichkeit, solche Bedeutungen in klaren und möglichst allgemeinen Grammatiken zusammenzufassen, ist ein in der Multimodalitätsforschung weit verbreitetes Anliegen (vgl. KAPITEL 6), auf das ich an dieser Stelle mit Blick auf meine Analyseergebnisse eingehen möchte. In der vorliegenden Studie wurde aber vor allem aufgezeigt, dass ein solches Vorhaben an den variierenden Einsatzmöglichkeiten von Kommunikationsmodi in unterschiedlichen Kontexten scheitern kann. Es zeigte sich, dass Modi neben der potenziellen Fähigkeit, Kodes in eine Kommunikation einzubinden, auch andere bedeutungsrelevante Affordanzen für die Kommunikation besitzen können. Welche dieser Affordanzen in einem konkreten Kommunikationsakt tatsächlich genutzt werden und ob ihr Einsatz dann auch grammatikalisierbar ist, entscheidet sich in Abhängigkeit von Kommunikationskontext und Senderintention. Hilfreich wäre m.E. ein Ansatz, der nicht nur nach konkreten (d.h. kodifizierten) Bedeutungen der Modi sucht, sondern auch nach dem interpretationsbedürftigen semiotischen Potenzial fragt: Neben der (meist als zentral empfundenen) Fähigkeit, Bedeutungen durch Kodes konkret zu benennen oder Inhalte ikonisch wiederzugeben, können Modi die mit ihnen adressierten Informationen durch das mit ihnen gelieferte *uneindeutige, unkonkrete Assoziationsspektrum* verändern. Je leichter sich diese Informationsveränderung, bzw. *Bedeutungsverschiebung* sprachlich transkribieren lässt, desto wahrscheinlicher ist es m.E., dass sie auch kodifiziert ist – und desto eher ist denkbar, dass sich eine klassische Grammatik dafür niederschreiben lässt. Aber eine solche Grammatik, die nur das konkret Fassbare beinhaltet, reicht meiner Meinung nach nicht aus, um das semiotische Potenzial von Kommunikationsmodi hinreichend zu beschreiben. Dazu möchte ich die gesprochene (deutsche) Sprache als Beispiel anführen: Kodifiziert und grammatikalisiert ist das eigentliche sprachliche System. In seiner gesprochenen sprachlichen Anwendung tritt aber nicht nur der reine Kode zutage. Neben ihm spielen u.A. die prosodischen Merkmale eine Rolle für die inhaltliche Auswertung. Es lassen sich hierbei unterschiedlich starke Konventionen finden. Beispielsweise geben bestimmte Intonationsmerkmale mehr oder weniger eindeutige Hinweise auf grammatikalische Prinzipien des Sprachkodes. Ein steigender Tonhöhenverlauf am Ende einer Intonationseinheit drückt mit hoher Wahrscheinlichkeit (aber nicht ausnahmslos) eine Frage aus, die sich mit einem Fragezeichen in das Schriftsprachliche transkribieren lässt. Die sprechsprachliche Konvention, Fragen am Satzende mit einem steigenden Tonhöhenverlauf zu

versehen, ist so stark gefestigt, dass sich prototypisch intonierte Fragesätze erkennen lassen, ohne dass die eigentliche verbale Aussage semantisch verstanden werden muss. Obwohl sich Fragen auch mit einem anderen Tonhöhenverlauf formulieren lassen (sofern sie syntaktisch als Frage erkennbar bleiben), und obwohl nicht jeder steigende Tonhöhenverlauf am Satzende notwendigerweise eine Frage ausdrücken muss, ist der Zusammenhang von Tonhöhenverlauf am Satzende und dem damit ausgedrückten Illokutionstypen „eine Frage stellen“ so gefestigt, dass sich bereits von einem Kode i.S. einer konkreten Zuordnung sprechen ließe. Andere Teile der Prosodie sind allerdings weniger leicht einzuschätzen: Spricht ein Sender in einer ungewöhnlich hohen Stimmlage, kann das zunächst nur ein Indiz für Freude oder Nervosität sein. Ein Sender kann sich aber auch entscheiden, die Stimmlage bewusst zu erhöhen, um Freude oder Nervosität gezielt zum Ausdruck zu bringen oder zu simulieren. Damit wendet er einen ursprünglich kausalen Zusammenhang in einer kode-ähnlichen Art und Weise an: Nun steht die Stimmlage als *Pars pro Toto* für einen emotionalen Zustand. Allerdings bleibt der Zusammenhang so unkonkret und unkonventionell, dass sich vermutlich nur schwerlich von einem Kode sprechen ließe. Hinter welchen prosodischen Merkmalen nun tatsächlich ein konkreter Kode steckt, und welche lediglich sozial und kulturell geprägte Interpretationsspielräume liefern, lässt sich in Grenzfällen nur schwer bestimmen – aber die Veränderung der mit ihr ausgedrückten Information lässt sich kaum leugnen.

Der Übergang von einem interpretationsbedürftigen Modus zu einem konkreten Kode ist vermutlich konventionsbedingt fließend, wobei der Interpretationsbedarf m.E. allerdings niemals völlig verlorengeht. Im Umkehrschluss bedeutet das: Je interpretationsbedürftiger ein Modus ist, desto weniger eignet er sich, um in eine konkrete Grammatik aufgenommen zu werden, und desto wahrscheinlicher ist es, dass sein Potenzial zur Bedeutungsveränderung in einer Kommunikationsanalyse unberücksichtigt bleibt. Der analytische Blick auf die Spielerkommunikation zeigt aber, dass das Uneindeutige nicht nur ein passiv mitgetragener Teil des multimodalen Ausdrucks ist, sondern zu ganz vordergründigen Entscheidungen bei der Gestaltung der ausgedrückten Information beitragen kann – entweder, um damit bestimmte Assoziationen zu erwecken, oder um sie gezielt zu vermeiden.

Eine Herangehensweise, bei der nicht nur nach konkreten Bedeutungen, sondern allgemeiner nach modalen Affordanzen gesucht wird und damit das Unkonkrete weder ausgeschlossen, noch in feste Übersetzungs- oder Interpretationsmuster gedrängt wird, ist m.E. die einzige Möglichkeit, sowohl an dem Gedanken der Grammatikalisierbarkeit des Multimodalen festzuhalten, als auch der semiotischen Kraft der scheinbar unbegrenzt vielfältigen Kommuni-

kationsmodi gerecht zu werden. Eine solche Systematik könnte funktionsorientiert ausgerichtet sein. Ihre zentrale Leitfrage wäre dann: *Welche Funktion kann ein Modus in welchem Handlungskontext und in Kombinationen mit welchen weiteren Modi erfüllen?*

Die Möglichkeit zur Erzeugung von Ausdrücken mit konkret kodifizierter Bedeutung ist dann nur ein Teil der verfügbaren modalen Funktionen. Beispiele dafür wurden in der Arbeit in größerer Zahl geliefert: Einige Modi (2. Ordnung) können einen Kode, bzw. ein komplexes Zeichensystem in die Kommunikation einbringen. Sie unterstützen dann i.d.R. die Informativität des Ausdrucks. Alle Modi (1. und 2. Ordnung) liefern zudem immer ihnen zugehörige Assoziationsfelder und verschieben damit die Bedeutung des Ausgedrückten – was von den Kommunikationsteilnehmern entweder in Kauf genommen, oder gezielt genutzt oder (und das zeigte sich vor allem in der bewusst reduzierten Rollenspielkommunikation) vermieden werden kann. Auf pragmatischer Ebene können Modi außerdem bspw. zur gegenseitigen Transkription und Vereindeutigung, zur Schaffung von Vordergründigkeit (Salienz), von Spontaneität, Persistenz und Ökonomie, zur Emotionalisierung und Ästhetisierung des Ausdrucks und ferner zur Auswahl und Kontrolle von Empfängergruppen eingesetzt werden.⁴⁹¹ Wichtig wäre für eine solche Herangehensweise allerdings nicht nur die bloße Benennung der Affordanzen, bzw. der modalen Funktionen, sondern auch ihre zugrundeliegenden Mechanismen, die mit der Frage *Wie wird die entsprechende Funktion durch den jeweiligen Modus realisiert?* identifiziert werden können (bspw.: *Wie erzeugt dieser Modus Salienz?* oder *Wie kann mit diesem Modus ein Kode ausgedrückt werden?*).

Erst an diesem Punkt lassen sich im Falle des Vorhandenseins von Kodes und Zeichensystemen echte Grammatiken suchen. Im Falle anderer modaler Funktionen müssen allerdings auch andere, sehr unterschiedliche Mechanis-

⁴⁹¹ Eine insb. in den Social Semiotics (KRESS/VAN LEEUWEN 2006: 176f. und KRESS/VAN LEEUWEN 1998: 188ff., KRESS 2009: 64ff.) zentral thematisierte modale Funktion ist außerdem die Fähigkeit zur Rahmung zusammengehörender Informationen (vgl. auch KAPITEL 6.2). Rahmenschaffende Mittel spielen natürlich auch in der MMORPG-Kommunikation eine Rolle, sie werden allerdings in erster Linie durch die genutzte Software und die mit ihr einhergehenden Kommunikationsformen geliefert. Allerdings können bspw. auch der Einsatz verschiedener Modi in zeitlicher Nähe zur Signalisierung ihrer Zusammengehörigkeit (z.B. bei der in KAPITEL 8.3.3.1 vorgestellten „Sprung-Deixis“) sowie die Kontrolle der Empfängerzahl im Chat (v.A. KAPITEL 8.2) als rahmenschaffende Mittel im weiteren Sinne angesehen werden. Entsprechend spielt diese Modusfunktion, obwohl sie in dieser Arbeit nicht zentral thematisiert wurde, auch für die Spielerkommunikation eine Rolle.

men erwartet werden: Assoziationen werden durch die Aktivierung individueller Erfahrungen und individuellen Weltwissens erzeugt, Salienz und Rahmungsmittel entstehen durch die Bildung von modalen Kontrasten auf verschiedenen (und kombinierbaren) Sinnesebenen, und Ausdrucksökonomie lässt sich bspw. durch die Transkription eines Kodes in ein alternatives (lexikalisch und/oder syntaktisch reduziertes) Trägersystem oder durch die oberflächliche Reduzierung eines vorhandenen Systems erzeugen. Die Frage, *wie* ein Modus seine Funktion genau umsetzt, muss m.E. allerdings für jeden Handlungskontext neu gestellt werden – wobei natürlich immer die Möglichkeit (und z.T. auch die Notwendigkeit) zum Rückgriff auf kontextübergreifende Konventionen besteht.

Mit einem solchen weitreichenden Ansatz mag ein breiteres Feld abgesteckt sein, als es für ein Forschungsfeld, in dem vor allem die Frage nach konkreter Bedeutung häufig im Vordergrund steht, wünschenswert wäre. Ich halte diesen Schritt allerdings auch für die zukünftige Multimodalitätsforschung für gewinnbringend, um ein möglichst tiefreichendes Verständnis auch für diejenigen Anteile multimodaler Kommunikation zu erlangen, die zwar nicht mit der Grammatik der Sprache gefasst werden können, aber im pragmatischen Vollzug entweder einen merklichen Einfluss auf den sprachlichen Ausdruck haben, oder ihn in manchen Kontexten sogar ersetzen könnten.

Desiderata

In der Studie wurden einige zentrale Aspekte der multimodalen Kommunikation in MMORPGs angesprochen. Ziele waren die Sondierung wesentlicher sprachlicher, sprachbegleitender und nichtsprachlicher Modi in unterschiedlichen MMORPG-typischen Kommunikationskontexten sowie die Analyse ihrer kommunikativen Funktionen und Wirkungen. Allerdings stellt die Arbeit trotz ihres großen Umfangs nur einen Erstzugang zu den vielfältigen Kommunikationsvarianten dar, welche in der MMORPG-Kommunikation genutzt werden. Entsprechend bleiben einige Desiderata für die weitere MMORPG-bezogene Multimodalitätsforschung offen.

Als methodische Ergänzung zur hier vorgenommenen qualitativen Analyse der multimodalen Kommunikationsformen könnten Quantifizierungen Aufschluss darüber geben, welche der untersuchten Schlüsselstellen auf einer verbreiteten kontextuellen Konvention beruhen, und welche (dadurch allerdings nicht notwendigerweise weniger bedeutsamen) Gestaltungsmittel eher unkonventionell oder sogar als *Ad-hoc-Modi* zu werten sind. Die zentrale Herausforderung für ein solches Analysevorhaben wäre es, überhaupt quantifizierbare Kategorien herzuleiten, denn es zeigte sich bereits am vergleichsweise leicht mit quantitativen Methoden fassbaren Textmaterial, dass durch die kreative und produktive Auseinandersetzung der Medienakteure mit den ihnen zur Verfügung stehenden Gestaltungsmitteln eine große Vielfalt bspw. an lexikalischen und syntaktischen Phänomenen mit ähnlicher kommunikativer Funktion entsteht. Entsprechend müssten für unterschiedliche Phänomene mit gleichem Kommunikationsziel übergreifende Kategorien gefunden werden, über welche sie sich quantifizieren ließen. Eine quantitative Herangehensweise bringt neben dieser konzeptionellen Problematik aber auch Herausforderungen hinsichtlich der Umsetzbarkeit mit sich, denn die Kommunikationsform „MMORPG“ verfügt über ihr eigene Datentypen, für die eigene Quantifizierungstechnologien entworfen werden müssten. Bspw. sind die in verschiedenen Handlungskontexten eingesetzten chatbasierten spielinternen Links ein wesentlicher Teil der Spielerkommunikation. Zu einer adäquaten quantitativen Auswertung des Chatmaterials müssten diese nicht nur auf textueller Ebene zuverlässig erfasst werden, sondern auch auf visueller Ebene, wo sich der mit ihnen gelieferte Farbkode (vgl. KAPITEL 7.3.4.1) spezifizierend auf die textuelle Information auswirkt. Die hinter den spielinternen Links verborgenen Informationen können außerdem zu großen Teilen nur rekonstruiert, nicht aber automatisch erfasst werden, und bieten daher ebenfalls eine Herausforderung für den quantitativen Zugang.

Ähnliche Hürden für die quantitative Forschung entstehen durch das nicht-textuelle Datenmaterial: Für die MMORPG-Kommunikation besonders interessant sind ja insbesondere die *Abläufe* auf grafischer Ebene sowie die spielbegleitende Kommunikation per Internettelefonie. Um diese quantifizieren zu können, müssten große Mengen von Videomaterial unter kontrollierten Bedingungen aufgenommen und aufwändig transkribiert werden, um anschließend eine Quantifizierung nicht nur kommunikationsforminterner Interaktion durchführen zu können, sondern auch kommunikationsformübergreifender (bzw. *integrativer*) Interaktion.

Eine weitere bisher noch offene Frage, die nicht nur für Quantifizierungen eine Rolle spielt, ist die nach dem tatsächlichen Auslöser von bestimmten Reduzierungen auf lexikalischer und syntaktischer Ebene in der Chatkommunikation: Obwohl die vorliegende Studie zeigte, dass viele solcher Reduzierungen nicht auf Kompetenzmängel, sondern auf Ökonomiebestreben zurückgeführt werden können, muss nach dem aktuellen Stand jeder Fall einzeln beurteilt werden. Auf qualitativer Ebene half in der vorliegenden Arbeit die Einbeziehung von Kontextinformationen bei der Herleitung eines Urteils. Hilfreich für weiterführende Studien wären allerdings auch spezifisch auf diese Fragestellung ausgelegte Datenerhebungen, die bspw. Textproduktionsdaten zu unterschiedlichen Textsorten (z.B. zu spieltypischen und klassischeren Textsorten im Kontrast) beinhalten könnten. Die quantitative Linguistik dürfte sich dagegen auch hier vor noch größere Herausforderungen gestellt sehen, weil sich an der Textoberfläche oft kaum erkennen lässt, was der Auslöser für eine solche Reduzierung ist. Eine automatische und separate Zählung von kompetenzbedingten Fehlern und intendierten Ökonomiemitteln dürfte daher zumindest in einigen Fällen kaum realisierbar sein.

Ein weiteres Desiderat zur Sicherung und zum Ausbau der in dieser Studie gemachten Beobachtungen sind zusätzliche Forschungen mit Kontrastierungsdesign. Dazu zählen sowohl untersuchungsobjektinterne Kontrastierungen (bspw. die Gegenüberstellung von Kommunikationshandlungen mindestens zweier voneinander unabhängiger Akteursgruppen innerhalb eines einzelnen MMORPGs), als auch objektübergreifende Kontrastierungen (d.h. die Gegenüberstellung vergleichbarer Kommunikationshandlungen aus unterschiedlichen Genrepräsentern oder im Kontrast zu anderen Formen internetbasierter Kommunikation). In beiden Fällen müsste dafür vermutlich der überblicksartige Charakter der vorliegenden Studie aufgegeben werden, was dafür aber einer noch besseren Einschätzbarkeit des spieler Sprachlichen Stils in konkreten Handlungsräumen zugutekäme: Hiermit könnte untersucht werden, welche Anteile des spieler Sprachlichen Stils nur einer spezifischen Spielergruppe zu-

zuordnen sind, welche spielspezifisch sind, welche sich von einem Genvertreter auf andere übertragen lassen und welche Stilmerkmale doch eher einem übergeordneten IBK-Register zugeordnet werden können.

In diesem Kontext könnten außerdem Studien ansetzen, die weitere Handlungstypen des spielerischen Stils einschließen: Neben den in dieser Arbeit vorgestellten Spielmodi „Player versus Environment“ (Spieler gegen die Spielumgebung, bspw. die in dieser Arbeit untersuchten Raidprozesse) und „Role-Playing“ (Rollenspiel) bildet vor allem der „Player versus Player“-Spielmodus (Spieler gegen Spieler) einen weiteren Kommunikationsbereich, der einige eigene spielerische Varianten produzieren könnte. Den bisherigen (während der Untersuchungsvorbereitungen gemachten) Beobachtungen zufolge dürfte das PvP-Spiel auf sog. *Schlachtfeldern* zu weiten Teilen mit der hier beobachteten Raidkommunikation vergleichbar sein. Allerdings agieren hier auf beiden Seiten des Schauplatzes die weniger berechenbaren menschlichen Spieler, wodurch vermutlich die strategischen Vorabsprachen reduziert werden können, aber dafür ggf. ein intensiverer aktionsbegleitender Austausch über Internettelefonie und/oder Chat zu erwarten ist.

Als interessant könnten sich auch Untersuchungen erweisen, die den Kontakt zwischen englischer und deutscher Spielersprache genauer untersuchen. Der Einfluss des Englischen auf das deutsche spielerische Register ist in den meisten MMORPG-Handlungsräumen kaum zu übersehen (und den Umfragedaten zufolge auch häufig von Spielern kritisiert). Eine wichtige Frage wäre aber, inwiefern und warum gezielt englischsprachige Begriffe und Formulierungen in das spielerische Register übernommen werden. In diesem Kontext sind auch die in dieser Arbeit nur am Rande erwähnten serverübergreifenden Kontakte interessant, bei denen nicht nur deutschsprachige Spieler, sondern solche aus anderen europäischen Ländern kooperatives Spiel betreiben und dafür offenbar bevorzugt das Englische zum Informationsaustausch verwenden. Hier könnten also echte sprachliche Globalisierungstendenzen bei großen Nutzergruppen beobachtbar sein.

In einem wandelbaren Kommunikationsumfeld wie dem MMORPG könnten außerdem auf vergleichsweise kurze Zeiträume angelegte diachrone Studien durchgeführt werden, mit denen die Emergenz neuer Modi, bzw. multimodaler Mischformen innerhalb der Kommunikationsplattform „MMORPG“ erfasst werden könnten. Als besonders ergiebig könnte sich das erweisen, wenn derartige Studien die Integration neuer Spielerweiterungen miteinschließen, oder aber einen Vergleich zwischen dem inzwischen für ein Computerspiel bereits sehr langlebigen World of Warcraft und einem neuen Genvertreter vornehmen.

Auf konkret sprachlicher Ebene eignet sich der Untersuchungsgegenstand außerdem, um Wechselwirkungen zwischen geschriebenen und gesprochenen

Varianten internetbasierter Kommunikation zu erschließen. Dafür eignet sich die in dieser Arbeit sehr aktionslastige Raidkommunikation aber vermutlich weniger als spielbegleitende Plaudergespräche, die vor allem während stark routinisierter oder wenig anspruchsvoller Spielabläufe auftreten.

Zu guter Letzt bleibt auch ein Desiderat zur Erforschung von Modusfunktionen in anderen Kommunikationskontexten offen. Die Ergebnisse der Arbeit zeigen deutlich, dass die Funktionen und Wirkungen eines Kommunikationsmodus maßgeblich von dem Kommunikationskontext abhängig sein können, in dem er eingesetzt wird. Für die Multimodalitätsforschung bleibt nun interessant, ob die in dieser Studie erarbeiteten Kriterien für oder gegen den Einsatz eines Modus in spezifischen MMORPG-typischen Handlungskontexten (s.o., Forschungsfrage 2) auch für andere, nicht spielbezogene Kommunikationskontexte gültig sind, oder ob hierfür ein neuer Kriterienkatalog erschlossen werden muss.

Anhang 1: Übersetzungen aus dem Spielersprachlichen Register

Dieser Abschnitt umfasst alle lexikalischen Einheiten des in dieser Arbeit übersetzten Spielersprachlichen Registers. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern dient lediglich als Orientierungs- und Verständnishilfe bei der Auseinandersetzung mit den in der Arbeit vorgestellten Schlüsselstellen. Für die Übersetzungen wurden, neben den Ergebnissen eigener Recherchen in teilnehmender Beobachtung, sowohl offizielle, als auch inoffizielle Übersetzungshilfen eingesetzt (siehe Quellenverzeichnis).

Ausdruck	Einordnung	Erläuterung
/w me	Wortgruppe [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Wortgruppe <i>whisper me</i> (dt. <i>flüstere mich an</i>). Eine formal konventionalisierte Kontaktauforderung. "/w" ist dabei kein einfaches Kurzwort, sondern eine Rekurrenz auf den zum "anflüstern" notwendigen Textbefehl: Mit dem Chatbefehl /w [Adressat] wird eine spielinterne Flüsternachricht initiiert.
110er	Substantiv, m. [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Bezeichnung für einen Avatar, der die maximale →Charakterstufe von 110 erreicht hat. Das Erreichen der maximalen Charakterstufe eröffnet dem Spieler das →Endgame.
80er	Substantiv, m. [verm. spielunspezifisch, genretypisch, für WoW veraltet]	Bezeichnung für einen Avatar, der die →Charakterstufe von 80 erreicht hat. Zu Beginn der Aufnahmen für das Korpus WoWSK war das die höchste erreichbare Charakterstufe. Inzwischen liegt die Maximalstufe bei 110. Entsprechend ist nun die Bezeichnung →110er gültig. Zentral ist bei der Bezeichnung demnach nicht die genaue Stufe, sondern das Erreichen der maximalen Stufe – und damit der Beginn des →Endgames.
Abklingzeit	Substantiv, f. [spielunspezifisch, verm. genreunspezifisch]	Bezeichnet die Wartezeit, die ein Avatar benötigt, um eine Fähigkeit (etwa einen Zauberspruch oder eine Herstellungsfähigkeit) erneut einsetzen zu können. Besonders mächtige Fähigkeiten besitzen meist eine höhere Abklingzeit. Siehe auch: →CD/Cool-down.
Add	Substantiv, n. [spielunspezifisch, genretypisch]	Bezeichnet einen <i>zusätzlichen</i> Feind, der während eines laufenden Kampfes gegen einen anderen Feind (oft einem →Boss) diesen als Verstärkung unterstützt. Etymologisch ist der Ausdruck vermutlich auf das englische Substantiv <i>addition</i> (dt. <i>Zusatz</i>), bzw. auf das Verb <i>to add sth.</i> (etw. hinzufügen) zurückzuführen.

AH	Substantiv, n. (Akronym) [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Steht für <i>Auktionshaus</i> . World of Warcraft verfügt über ein an bekannte Internetdienste erinnerndes Auktionshaus zur Versteigerung von virtuellen Waren an den Höchstbietenden. Die Laufzeit von Auktionen kann mehrere Stunden oder Tage betragen. Sie sind eine Alternative zum direkten Handel zwischen zwei Avataren.
Alchi	Substantiv, m. (Kurzwort) [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Kurzwort und Diminutivform von <i>Alchemist</i> , einem <i>Crafting-Beruf</i> , der zur Herstellung von Tränken, Heilmitteln oder bestimmten Artefakten erlernt werden kann.
Ally	Substantiv, m. (Kurzwort) [spielspezifisch]	Kurzwort für <i>Allianzler</i> , die Mitglieder der World of Warcraft-Fraktion → <i>Allianz</i> . Gemeint ist das Bündnis zwischen mehreren Spielvölkern, darunter u.A. <i>Menschen</i> , <i>Nachtelfen</i> und <i>Zwerge</i> , die sich gegen die Gegenfraktion → <i>Horde</i> verbündet haben. <i>Allianz</i> und <i>Horde</i> werden sowohl von → NSCs, als auch von Avataren vertreten.
Allianz	Substantiv, f. [spielspezifisch]	Ein Verbund zivilisierter Völker in World of Warcraft, der dem feindlichen Verbund der → <i>Horde</i> gegenübersteht. Beide Verbunde werden auch als <i>Fraktionen</i> bezeichnet. Jeder Spieleravatar gehört entweder der <i>Allianz</i> , oder der <i>Horde</i> an.
Horde	Substantiv, f. [spielspezifisch]	Ein Verbund zivilisierter Völker in World of Warcraft, der dem feindlichen Verbund der → <i>Allianz</i> gegenübersteht. Beide Verbunde werden auch als <i>Fraktionen</i> bezeichnet. Jeder Spieleravatar gehört entweder der <i>Horde</i> , oder der <i>Allianz</i> an.
aufheben	Verb [verm. spielunspezifisch, ggf. gruppenspezifisch]	Bezeichnet die <i>Wiederbelebung</i> eines verstorbenen Avatars durch die Fähigkeiten eines anderen Avatars. In den öffentlich zugänglichen Quellen zum Spielersprachlichen Register wird der Begriff nicht aufgeführt. Das könnte ein Indiz dafür sein, dass es sich hierbei um eine Konvention der Untersuchungsgruppe handelt, und nicht um einen Teil des allgemeinen MMORPG-Registers. Dafür spricht auch, dass der Begriff in WoWLOGK nur zweimal verwendet wird, und dort stets von einem Sender der o.g. Untersuchungsgruppe.
Avg	Substantiv, m. (Buchstabenwort) [verm. spielspezifisch]	Von engl. Subst. <i>average</i> (dt. <i>Durchschnitt</i>). Bezeichnet im Kontext der Gruppenbildung die durchschnittliche Gegenstandsstufe (auch: <i>Itemlevel</i> → <i>Ilvl</i> oder <i>Gearscore</i> → <i>gs</i>).
Battlerezz	Substantiv, m. [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Kompositum aus engl. Subst. <i>battle</i> (dt. <i>Kampf</i>) und dem Spielersprachlichen Ausdruck → <i>Rezz</i> (Wiederbelebung). Bezeichnet Fähigkeiten, die einen besiegten Avatar auch während des Kampfes „wiederbeleben“ können. Pro Kampf können in World of Warcraft nur zwei dieser Fähigkeiten eingesetzt werden.

Berserker	Substantiv, m. [verm. spielspezifisch]	Alle Raidbosse in World of Warcraft müssen innerhalb eines bestimmten Zeitlimits besiegt werden. Gelingt das der Avatargruppe nicht, so verfällt der Bossgegner in den <i>Berserker</i> -Modus. Hierdurch werden alle seine spieltechnischen Werte stark erhöht, was in aller Regel die Niederlage der Avatargruppe bedeutet.
Blinzeln	Substantiv/Verb [spielunspezifisch, genretypisch]	Bezeichnet eine Fähigkeit (oder ihre Anwendung), mit welcher sich Spielfiguren verzögerungsfrei von einem Punkt auf dem Spielfeld zu einem anderen Punkt bewegen können. Andere Bezeichnungen dafür sind im Spielersprachlichen Register auch der Anglizismus <i>blink</i> und der vermutlich weniger spiel-spezifische Ausdruck <i>Teleportation</i> .
Bollwerk	Substantiv, n. [spielspezifisch]	Eine →Instanz aus der World of Warcraft-Erweiterung <i>Wrath of the Lich King</i> .
Boss	Substantiv, m. [spielunspezifisch, genreindependent]	Weitverbreitete Bezeichnung für besonders mächtige feindliche →NSCs, die eine finale Herausforderung in einer Spielepisode (bspw. am Ende einer →Quest, einer →Instanz oder eines →Raids oder Teilen davon) darstellen. Viele Bosse können in MMORPGs nur in Avatargruppen und mit einer passenden Strategie besiegt werden. Die meisten Strategien setzen die Kenntnis der Abläufe eines Bosskampfes voraus. Bosse blockieren häufig den Weg in spätere Spielabschnitte und/oder hinterlassen wertvolle Schätze, die einen Kampf mit ihnen rentabel machen.
BU	Substantiv, f. (Akronym) [spielspezifisch]	Akronym für <i>Burg Utgarde</i> , eine Instanz aus der World of Warcraft-Erweiterung <i>Wrath of the Lich King</i> .
Buff	Substantiv, m. [spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Adj. <i>buffed</i> (dt. <i>muskulös, durchtrainiert</i>). Bezeichnet einen Stärkungseffekt auf einem Avatar oder einem NSC, der einen oder mehrere spieltechnische Werte des Betroffenen erhöht oder ihm sonstige Vorteile, bspw. im Kampf, verschafft. Buffs können in World of Warcraft bspw. durch Zauber oder die Einnahme von Tränken oder → <i>Bufffood</i> erlangt werden. Sie sind das Gegenteil von → <i>Debuffs</i> .
buffen	Verb [spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Adj. <i>buffed</i> (dt. <i>muskulös, durchtrainiert</i>). Bezeichnet die Anwendung von → <i>Buff</i> s, d.h. Stärkungseffekten für Avatare oder NSCs, die einen oder mehrere spieltechnische Werte des Betroffenen erhöht oder ihm sonstige Vorteile, bspw. im Kampf, verschaffen. Buffs können in World of Warcraft bspw. durch Zauber oder die Einnahme von Tränken oder → <i>Bufffood</i> erlangt werden. Sie sind das Gegenteil von → <i>Debuffs</i> .

Bufffood	Substantiv, n. [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Kompositum aus engl. Adj. <i>buffed</i> (dt. <i>muskulös, durchtrainiert</i>) und Subst. <i>food</i> (dt. <i>Essen</i>). Bezeichnet eine bestimmte Art von Nahrungsmitteln, die nach Konsum eine temporäre Verbesserung der spieltechnischen Statuswerte eines Avatars (z.B. körperliche Stärke oder Intelligenz) bewirken. Vgl. auch: → <i>Buff</i> .
Burg	Substantiv, f. [spielspezifisch]	Kurzform von <i>Burg Ulgarde</i> , eine →Instanz aus der World of Warcraft-Erweiterung <i>Wrath of the Lich King</i> .
Camp	Substantiv, n. [spielunspezifisch, genretypisch]	Bezeichnet das <i>Lager</i> einer Avatargruppe, in dem sie sich auf größere Kämpfe vorbereitet. Dazu gehört bspw. die Einnahme von →Bufffood und das Wirken sonstiger →Buffs.
campen	Verb [spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Verb <i>to camp</i> (dt. <i>lagern, kampieren</i>): Lagerbildung an oft strategisch vorteilhaften (weil übersichtlichen oder geschützten) Orten. Ein übliches Verfahren zum Sammeln und Koordinieren der Mitglieder einer Avatargruppe (v.A. in Raidinstanzen) vor dem Kampf gegen einen →Boss. Kann in anderen Kontexten auch als „belagern“ übersetzt werden.
Cap	Substantiv, n. [spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Subst. <i>cap</i> (dt. <i>Deckel</i>). Bezeichnet den höchsten erreichbaren numerischen Wert eines avatarbezogenen Wertebereiches und ist damit stets systemseitig festgelegt. Um die Spielbalance zu erhalten, benötigen alle numerischen Werte in World of Warcraft eine solche Grenze. Das <i>Cap</i> für die → <i>Charakterstufe</i> beträgt zurzeit bspw. 100 Punkte.
Cast	Substantiv, m.	Entlehnung von dem engl. (umgangsspr.) Subst. <i>cast</i> (dt. <i>Zauber</i>) od. dem Verb <i>to cast</i> (dt. <i>zaubern</i>). Bezeichnet im vorliegenden Kontext nicht den Zauber selbst, sondern den Anwender eines Zaubers.
CD / Cooldown	Substantiv, m. (Akronym) [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Subst. <i>cooldown</i> (dt. wörtl. <i>Abkühlung</i>). Bezeichnet die Zeit, die eine Fähigkeit (→ <i>Skill</i>) oder ein Objekt in einem Spiel benötigt, um erneut eingesetzt werden zu können. Besonders mächtige Effekte besitzen einen langen Cooldown, um die Spielbalance und damit die Herausforderung des Spiels zu erhalten.
Charakterklasse	Substantiv, f. [spielunspezifisch, genretypisch]	Avatare sind in MMORPGs stets in verschiedene Klassen eingeteilt, die unterschiedliche Sets an Eigenschaften und Fähigkeiten besitzen und daher unterschiedliche spielbezogene Aufgaben erfüllen können. Die in World of Warcraft zur Verfügung stehenden Klassen sind <i>Magier, Priester, Krieger, Schurke, Schamane, Paladin, Jäger, Todesritter, Hexenmeister, Dämonenjäger, Druide, und Mönch</i> . In der kommenden World of Warcraft-Erweiterung wird außerdem eine <i>Dämonenjäger</i> -Klasse eingeführt.

Charakterstufe	Substantiv, f. [spielunsspezifisch, genretypisch]	Ein numerisch bemessener Wert, welcher die Macht und Erfahrung eines Avatars darstellt. Die Charakterstufe wächst durch den Erhalt einer ausreichenden Menge an →Erfahrung. Steigt die Stufe des Avatars an, verbessern sich dadurch seine spieltechnischen Eigenschaften und er lernt ggf. neue Fähigkeiten.
Clearrun	Substantiv, m. [verm. spielunsspezifisch, genreuntypisch]	Verm. ein Lehnwort des Kompositums aus engl. Adj. <i>clear</i> (dt. <i>frei, leer, ausgeräumt</i>) und Subst. <i>run</i> (dt. <i>Lauf</i>). Bezeichnet die vollständige Klärung einer →Instanz mit nur einer einzigen →ID. Das beinhaltet den Sieg über alle in der Instanz befindlichen →Bosse.
Crafting	Substantiv, n. [spielunsspezifisch, genretypisch]	Bezeichnet die Herstellung von virtuellen Gegenständen, bspw. Waffen, Rüstungen, Tränken oder Schmuckstücken. In World of Warcraft müssen die Avatare spezielle Berufe lernen (etwa Waffen- oder Rüstungsschmied, Alchemist oder Juwelenschleifer), um Gegenstände herstellen (<i>craften</i>) zu können.
Corpserrun	Substantiv, m. [verm. spielunsspezifisch, genretypisch]	Kompositum aus engl. Subst. <i>corpse</i> (dt. <i>Leiche</i>) und Subst. <i>run</i> (dt. <i>Lauf</i>). Bezeichnet in World of Warcraft das Zurücklegen des Weges vom „Geist“ eines verstorbenen Avatars zu seinem Leichnam. Erreicht der Geist den verstorbenen Körper, so wird der Avatar wiederbelebt. Vgl. z.B. http://wowwiki.wikia.com/wiki/Corpse_running (letzter Zugriff: 01.06.17)
Crit	Substantiv, m. (Kurzwort) [spielunsspezifisch, genretypisch]	Von engl. Adj. <i>critical</i> (dt. <i>kritisch</i>): Bezeichnung für den kritischen Erfolg bei der Anwendung einer Fähigkeit (z.B. Heilung, Angriff, Gegenstandsproduktion); die Folge sind i.d.R. verbesserte Ergebnisse.
Daily	Substantiv, f. [verm. spielunsspezifisch, genretypisch]	Substantiviert von engl. Adj. <i>daily</i> (dt. <i>täglich</i>). Bezeichnet eine →Quest, die einmal pro Tag (in Echtzeit) gelöst werden kann. Gelegentlich werden damit auch (im Rahmen von Quests) täglich absolvierbare →Instanzen bezeichnet.
Dann go	Wortgruppe [verm. spielunsspezifisch, genreindependent]	<i>Dann go</i> ist eine typische Wortgruppe aus Beiträgen zur Mitspielersuche für die gemeinsame Bewältigung von Instanzen. Sie hat stets Satzendstellung und deutet auf die Bereitschaft der Gruppe für einen sofortigen Start des Vorhabens hin (i.S. von <i>und dann geht es sofort los!</i>).
DD	Substantiv, m. (Akronym) [spielunsspezifisch, genretypisch]	Steht für die engl. Wortgruppe <i>damage dealer</i> (bzw. engl. Subst. <i>damagedealer</i> , dt. <i>Schadensaussteiler</i>) und seltener für die engl. Wortgruppe <i>direct damage</i> (dt. <i>direkter Schaden</i>). Bezeichnet Avatare, die im Kampf auf das Austeilen großer Schadensmengen am Gegner spezialisiert sind.

Debuff	Substantiv, m. [spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Adj. <i>buffed</i> (dt. <i>muskulös, durchtrainiert</i>). Bezeichnet einen Schwächungseffekt auf einem Avatar oder einem NSC, der einen oder mehrere spieltechnische Werte des Betroffenen verringert oder ihm sonstige Nachteile, bspw. im Kampf, verschafft. Debuffs werden in World of Warcraft meist durch Flüche, Schwächungen oder Krankheiten erlangt. Sie sind das Gegenteil von → <i>Bufs</i> .
Def	Substantiv, f. (Kurzwort) [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Subst. <i>defense</i> (dt. <i>Abwehr/Verteidigung</i>). Bezeichnet den spieltechnischen Wert der Defensivkraft eines Avatars oder NSCs.
Deff	Substantiv, f. (Kurzwort) [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Subst. <i>defense</i> (dt. <i>Abwehr/Verteidigung</i>). Bezeichnet den spieltechnischen Wert der Defensivkraft eines Avatars oder NSCs.
dispeln	Verb [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. <i>to dispell</i> (dt. <i>verbannen</i>). Bezeichnet die Entfernung positiver oder negativer Zustände (→ <i>Bufs/Debuffs</i>) von einem Avatar oder einem NSC durch bestimmte Fertigkeiten oder Gegenstände. Siehe auch → <i>disspellen</i> .
dissen	Verb [verm. spielspezifisch]	Von engl. Verb <i>to disenchant</i> (dt. <i>entzaubern</i>): Bezeichnet das „Entzaubern“ magischer Gegenstände in World of Warcraft, wobei diese in ihre Bestandteile zerlegt werden, welche wiederum zur Herstellung neuer Gegenstände verwendet werden können.
disspellen	Verb [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Bezeichnet die Entfernung positiver oder negativer Zustände (→ <i>Bufs/Debuffs</i>) von einem Avatar oder einem NSC durch bestimmte Fertigkeiten oder Gegenstände. Siehe auch → <i>dispeln</i> .
Diszi	Substantiv, m. (Kurzwort) [spielspezifisch]	Kurzwort von <i>Disziplin</i> . Bezeichnet im World of Warcraft-Register einen → <i>Priester</i> , der sich auf den Fähigkeiten-Bereich der Kategorie ‚Disziplin‘ spezialisiert hat (vgl. z.B. http://www.buffed.de/World-of-Warcraft-Warlords-of-Draenor-Spiel-42978/Guides/Guide-fuer-den-Disziplin-Priester-1150384/ , letzter Zugriff: 01.06.17). Alternativ auch: <i>Diszi-Priester</i> .
DK	Substantiv, m. (Akronym) [spielspezifisch]	Akronym für die Charakterklassenbezeichnung <i>Death Knight</i> (dt. <i>Todesritter</i>).
Dot	Substantiv, m. (Akronym) [spielunspezifisch, genretypisch]	Akronym für engl. Wortgruppe <i>damage over time</i> (dt.: <i>Schaden über Zeit</i>). Bezeichnet einen Schadenseffekt, bei dem einer Spielfigur durch einen einzigen Treffer über einen längeren Zeitraum Schadenspunkte in regelmäßigen Intervallen zugefügt werden. Typische dot-Effekte sind Vergiftungen oder Verbrennungen, bei denen sich das volle Schadenspotenzial auf den betroffenen Spielfiguren erst nach mehreren Sekunden entfaltet.

down [sein]	Prädikativum [spielunspezifisch, genreunspezifisch]	Von engl. Verb. <i>to be down</i> (dt. <i>unten sein</i> ; freier: <i>gestürzt sein</i>). Bezeichnet einen Zustand des „Besiegseins“ sowohl bei feindlichen NSCs wie → <i>Bossen</i> , als auch bei Spieleravataren. Die Bezeichnung kann sich auf einen aktuellen und temporären Zustand beziehen („für den Augenblick besiegt sein“), aber i.w.S. auch auf den permanenten Tod einer Spielfigur.
DPS	Substantiv, m. (Akronym) [verm. spielunspezifisch, genreunspezifisch]	Von engl. Wortgruppe <i>damage per second</i> (dt. <i>Schaden pro Sekunde</i>). Maßeinheit für die Effektivität von → DDs (Schadensauseilern).
Dudu	Substantiv, m. [spielspezifisch]	Bezeichnung für die → Charakterklasse <i>Druide</i> . Vermutlich handelt es sich um eine unkonventionelle Kurzwort- und Diminutivbildung durch Iterierung des Buchstabenwortes <i>Du</i> (von <i>D[r]u[ide]</i>).
Ehrenfeste	Substantiv, f. [spielspezifisch]	Eine → <i>Fraktion</i> der World of Warcraft-Erweiterung <i>Wrath of the Lich King</i> .
Endgame	Substantiv, m. [spielunspezifisch, genretypisch]	Eine der Grundphasen von MMORPGs. Hierzu gehören spielerisch besonders anspruchsvolle Herausforderungen wie das bestreiten von → Raids. Dem Endgame geht die → Levelphase voraus.
Erfahrung	Substantiv, f. [spielunspezifisch, genretypisch]	Wird sowohl für den numerisch bemessenen Wert der Avatarerfahrung verwendet (bei ausreichend hohen Erfahrungswerten steigt die → Charakterstufe eines Avatars), als auch für das Weltwissen und die Spielerfahrung der Spieler selbst (bspw. bezüglich typischer spielbezogener Lösungsverfahren wie etwa Kampfstrategien). Synonym zu → <i>XP</i> und → <i>Exp</i> .
Eule	Substantiv, f. [spielspezifisch]	In World of Warcraft eine Bezeichnung für die → Charakterklasse <i>Druide</i> , sofern diese auf die Verwandlung in eine mit offensiven Fähigkeiten ausgestattete Eule spezialisiert wurde.
Exp	Substantiv, f. (Buchstabenwort) [spielunspezifisch, genretypisch]	Buchstabenwort von engl. Subst. <i>experience</i> (dt. <i>Erfahrung</i>). Wird sowohl für den numerisch bemessenen Wert der Avatarerfahrung verwendet (bei ausreichend hohen Erfahrungswerten steigt die → Charakterstufe eines Avatars), als auch für das Weltwissen und die Spielerfahrung der Spieler selbst (bspw. bezüglich typischer spielbezogener Lösungsverfahren wie etwa Kampfstrategien). Synonym zu → <i>XP</i> und → <i>Erfahrung</i> .
farmen	Verb [spielunspezifisch, genretypisch]	Bezeichnet das gezielte Sammeln von virtuellen Gegenständen, Geld oder Punktwerten (→ <i>Erfahrung</i> , → <i>Ruf</i> , → <i>Erfolge</i>).
Flash Heal	Wortgruppe (substantivisch, m.) [spielspezifisch]	Eine von Avataren der → <i>Priester</i> -Charakterklasse erlernbare Heilfertigkeit (dt. <i>Blitzheilung</i>). Vgl. http://de.wowhead.com/spell=2061/blitzheilung (letzter Zugriff: 01.06.17)

Flask	Substantiv, f. [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Subst. <i>flask</i> (dt. <i>Flasche</i>). Bezeichnet eine Kategorie von Tränken, die eine mittelfristige Verbesserung (in World of Warcraft: 60 bis 120 Minuten) der spieltechnischen Statuswerte eines Avatars (z.B. körperliche Stärke oder Intelligenz) bewirken. Vgl. auch: http://wowwiki.wikia.com/Flask (letzter Zugriff: 01.06.17).
Fraktion	Substantiv, f. [spielunspezifisch, genretypisch]	In MMORPGs werden sowohl Avatare, als auch NSCs unterschiedlichen Fraktionen zugeordnet, die entweder in einem freundschaftlichen, einem neutralen oder einem feindseligen Verhältnis zueinander stehen können. Die Verbesserung des Verhältnisses des Spieleravatars zu den unterschiedlichen Fraktionen kann als eine (durchaus umfassende) Nebenaufgabe in World of Warcraft angesehen werden.
Fungilde	Substantiv, f. [spielunspezifisch, verm. genretypisch]	Kompositum aus engl. Subst. <i>fun</i> (dt. <i>Spaß</i>) und dt. <i>Gilde</i> . Bezeichnet langfristige Spielerzusammenschlüsse, in welchen der soziale Aspekt des Zusammenspiels eine größere Bedeutung hat, als der Spielerfolg.
g	Substantiv, n. (Abkürzung) [spielunspezifisch, genretypisch]	Abkürzung für <i>Gold</i> oder <i>Goldstücke</i> . Bezeichnet die gängigste Währungseinheit in World of Warcraft (und anderen Computerspielen mit phantastischer Szenerie).
gecamp	Verb [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Verbale Derivation von → <i>Camp</i> , die in etwa <i>dicht beieinanderstehend</i> bedeutet.
Gelassenheit	Substantiv, f. [spielspezifisch]	Bezeichnet einen Heilzauber der Druiden-Charakterklasse in World of Warcraft. Vgl. http://de.wowhead.com/spell=740/gelassenheit (letzter Zugriff: 01.06.17).
Gilde	Substantiv, f. [spielunspezifisch, genretypisch]	Langfristiger Avatarzusammenschluss, der gemeinsamen spielerischen sowie sozialen Aktivitäten dient. Gilden legen oft unterschiedliche Schwerpunkte für das Zusammenspiel fest. So gibt es beispielsweise → <i>Fungilden</i> , für welche die soziale Interaktion im Mittelpunkt steht, oder <i>Raidgilden</i> , für welche die spielerische Leistung zentral ist.
Goldseller	Substantiv, m. [spielunspezifisch, genretypisch]	Engl. Subst. für <i>Goldverkäufer</i> . Bezeichnet in der Regel (meist organisierten Gruppen zugehörige) Spieler, welche große Mengen der spielinternen Währung (Gold) für echtes Geld zum Verkauf anbieten. Dieses <i>Goldselling</i> ist nicht gestattet und Goldseller gelten, weil sie die Spielbalance stören, in weiten Teilen der Spielergemeinschaft als äußerst unangesehen.
Grp	Substantiv, f. (Buchstabenwort) [spielunspezifisch, genretypisch]	Kurzform für engl. Subst. <i>Group</i> (dt. <i>Gruppe</i>). Bezeichnet eine kleine, temporäre Avatargruppierung, die in der Regel für die Bewältigung einer oder mehrerer → Instanzen gebildet wird.

Gs	Substantiv, m. (Akronym) [spielspezifisch]	1. Akronym für engl. Subst. <i>gearscore</i> (dt. <i>Ausrüstungs- oder Gegenstandsstufe</i>). Bezeichnet die numerisch definierte inhärente „Macht“ (d.h. spieltechnische Wirksamkeit) eines virtuellen Gegenstandes in World of Warcraft. Je höher der Punktwert ist, desto machtvoller ist der damit etikettierte Gegenstand. Mit dem Gearscore wird oftmals nicht nur die Gegenstandsstufe eines einzelnen Gegenstandes bezeichnet, sondern die Summe der Gegenstandsstufen aller am Körper eines Avatars getragenen Objekte. Siehe auch: → <i>Ilvl</i> . 2. Akronym für <i>Gesundheitsstein</i> , einem von der → <i>Hexer</i> -Charakterklasse erstellbaren Gegenstand mit heilenden Effekten.
GZ	Interjektion (Buchstabenwort) [verm. spielunspezifisch, genreindependent]	Buchstabenwort einer Neografie von engl. Subst. <i>congratulations</i> (dt. <i>Gratulation</i>), nämlich <i>congratulationz</i> . Wird im Spielersprachlichen Register als Interjektion zur Gratulation verwendet.
hardcore	Adjektiv [verm. spielunspezifisch, genreindependent]	Von engl. Adj. <i>hardcore</i> (dt. frei <i>intensiv, heftig</i>). Bezeichnet im Spielersprachlichen Kontext i.d.R. Spielinhalte mit hohem Schwierigkeitsgrad. In World of Warcraft werden damit v.A. → <i>Instanzen</i> oder → <i>Raids</i> des „heroischen“ Schwierigkeitsgrades bezeichnet (siehe auch: → <i>hc</i> , → <i>hero</i> , → <i>heroic</i>).
hc	Adjektiv (Buchstabenwort) [verm. spielunspezifisch, genreindependent]	Buchstabenwort engl. Adj. <i>hardcore</i> (dt. frei <i>intensiv, heftig</i>). Bezeichnet im Spielersprachlichen Kontext i.d.R. Spielinhalte mit hohem Schwierigkeitsgrad. In World of Warcraft werden damit v.A. → <i>Instanzen</i> oder → <i>Raids</i> des „heroischen“ Schwierigkeitsgrades bezeichnet (siehe auch: → <i>hardcore</i> , → <i>hero</i> , → <i>heroic</i>).
HDB	Substantiv, f. (Akronym) [spielspezifisch]	Akronym für die Wortgruppe <i>Hallen der Blitze</i> , eine → <i>Instanz</i> aus der World of Warcraft-Erweiterung <i>Wrath of the Lich King</i> .
HDF	Wortgruppe (Akronym) [verm. breites CMC-Register]	Akronym zu vulg. <i>halt die Fresse</i> .
Heal	Substantiv, m. [spielunspezifisch, genretypisch]	Verm. substantivierte Form von engl. Verb <i>to heal</i> (dt. <i>heilen</i>): Ein Avatar, der im Gruppenspiel die Rolle eines Heilers übernehmen kann.
healen	Verb [spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Verb <i>to heal</i> (dt. <i>heilen</i>): Die Anwendung von Fertigkeiten oder Gegenständen, mit denen verletzte Avatare oder NSCs geheilt werden können.
Heldenhaf- ter Sprung	Wortgruppe (substantivisch, m) [spielspezifisch]	Bezeichnet eine Fähigkeit der Krieger-Klasse in World of Warcraft, mit der sie durch einen weiten Sprung in kurzer Zeit eine größere Strecke zurücklegen kann. Vgl. http://de.wowhead.com/spell=6544/heldenhaf-ter-sprung (letzter Zugriff: 01.06.17).

Heldentum	Substantiv, n [spielspezifisch]	Bezeichnet ursprünglich die gleichnamige Fähigkeit der Schamane-Charakterklasse aus World of Warcraft, welche die Angriffsgeschwindigkeit der ganzen Avatargruppe, bzw. der Raidgruppe für 40 Sekunden um 30% erhöht (vgl. http://de.wowhead.com/spell=32182/heldentum , letzter Zugriff: 01.06.17). Während der Vorbereitungszeit für die Datenaufnahmen wurden allerdings auch andere Fertigkeiten von anderen Charakterklassen mit identischem Effekt (namentlich <i>Kampfrausch</i> , <i>Zeitkrümmung</i> und <i>Uralte Hysterie</i>) einheitlich als Heldentum bezeichnet. Es ist anzunehmen, dass sich (zumindest innerhalb der Untersuchungsgruppe) die Bezeichnung der ursprünglichen Fähigkeit auf die Bezeichnung des damit bewirkten Effektes erweitert hat.
hero	Adjektiv [verm. spielspezifisch]	Bezeichnet in World of Warcraft v.A. → <i>Instanzen</i> oder → <i>Raids</i> mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad („Heroisch“) (siehe auch: → <i>hardcore</i> , → <i>hc</i> , → <i>heroic</i>).
heroic	Adjektiv [verm. spielspezifisch]	Bezeichnet in World of Warcraft v.A. → <i>Instanzen</i> oder → <i>Raids</i> mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad („Heroisch“) (siehe auch: → <i>hardcore</i> , → <i>hc</i> , → <i>hero</i>).
Hexer	Substantiv, m. [verm. spielunspezifisch]	Eine → <i>Charakterklasse</i> in World of Warcraft, die auf das Verursachen von Schaden an feindlichen NSCs spezialisiert ist (siehe auch → <i>DD</i>).
HM	Substantiv, n. (Akronym) [spielspezifisch]	Akronym von engl. Subst. <i>Highmaul</i> (in der dt. Spielversion <i>Hochfels</i>), einer → <i>Raidinstanz</i> der World of Warcraft-Erweiterung <i>Warlords of Draenor</i> .
HP	Substantiv, f. (Akronym) [verm. breites CMC-Register]	Akronym für engl. Subst. <i>homepage</i> (dt. <i>Startseite</i>) oder den entsprechenden deutschen Anglizismus.
ID	Substantiv, f. (Buchstabenwort) [verm. spielunspezifisch, genreindependent]	Buchstabenwort für engl. Subst. <i>Identity</i> (dt. <i>Identität</i>). Bezeichnet in World of Warcraft die Zuordnung von Avataren zu ihrem individuellen Instanzen- oder Raidfortschritt (auch: Identifikationszuordnung). Bestimmte → <i>Instanzen</i> sind nur einmal am Tag oder einmal in der Woche spielbar, was einen zu schnellen Spielfortschritt leistungsorientierter Spieler verhindern soll. Der Fortschritt eines Avatars in einer solchen Instanz wird in einer individuellen <i>ID</i> gespeichert. Nach Ablauf der Frist wird dem Avatar eine neue ID zugeteilt, womit er die Instanz erneut spielen kann: Alle Kämpfe können nun noch einmal ausgefochten werden und es stehen neue Belohnungen zur Verfügung. Eine Gruppe von Avataren erhält für die gemeinsame Bewältigung von Instanzen auch gemeinsame IDs.

Ilvl	Substantiv, n. (Buchstabenwort) [verm. spielun spezifisch, genretypisch]	Kurzform für engl. Subst. <i>Itemlevel</i> (dt. <i>Ausrüstungs- oder Gegenstandsstufe</i>). Bezeichnet die numerisch definierte inhärente „Macht“ (d.h. spieltechnische Wirksamkeit) eines virtuellen Gegenstandes in World of Warcraft. Je höher der Punktwert ist, desto machtvoller ist ein Gegenstand. Mit dem Itemlevel wird oftmals nur die Gegenstandsstufe eines einzelnen Gegenstandes bezeichnet. Siehe auch: →GS.
Ing	Substantiv, m. (Kurzwort) [verm. spielun spezifisch]	Kurzwort von <i>Ingenieur</i> , einem →Crafting-Beruf in World of Warcraft, der die Herstellung technischer Gerätschaften beherrscht.
Ingi	Substantiv, m. (Kurzwort) [verm. spielun spezifisch]	Kurzwort und Diminutivform von <i>Ingenieur</i> , einem →Crafting-Beruf in World of Warcraft, der die Herstellung technischer Gerätschaften beherrscht
Ini	Substantiv, f. (Kurzwort) [verm. spielun spezifisch, genretypisch]	Kurzwort und Diminutivform von → <i>Instanz</i> .
Inscripter	Substantiv, m. [verm. spielun spezifisch]	Von engl. Subst. <i>inscription</i> (dt. <i>Inschrift</i> , WoW-systemsprachlich <i>Inschriftenkunde</i>): Avatar, der den spielinternen →Crafting-Beruf „Inschriftenkunde“ erlernt hat.
Instanz	Substantiv, f. [spielun spezifisch, genretypisch]	Ein separat berechneter Teilbereich der virtuellen Spielumgebung. Im MMORPG sind Instanzen i.d.R. sog. <i>Dungeons</i> , d.h. reine Kampfgebiete, in denen Avatargruppen gegen größere Zahlen computer- oder spielergesteuerter Feinde kämpfen und dadurch →Erfahrung zu Sammeln und Schätze zu finden.
Inv	Verb/Substantiv, f. (Kurzwort) [spielun spezifisch, genretypisch]	1. von engl. Verb. <i>invite</i> [<i>me</i>] (2. P. Sg. Imperativ; dt. <i>lade</i> [<i>mich</i>] <i>ein</i>). Eine verbreitete Formulierungsroutine am Ende von Beiträgen zur Mitspielersuche. 2. von engl. Subst. <i>Invitation</i> (dt. <i>Einladung</i>). Bezieht sich in aller Regel auf die Einladung eines Avatars in eine kurz- oder langfristige Avatargruppe.
Invite	Substantiv, m. (Kurzwort) [verm. spielun spezifisch, genretypisch]	Kurzform von engl. Subst. <i>Invitation</i> (dt. <i>Einladung</i>). Bezeichnet die Einladung eines Avatars in eine Avatargruppe. Auch: → <i>Inv</i> .
Invt	Substantiv, (Buchstabenwort) [verm. spielun spezifisch, genretypisch]	Kurzform von engl. Subst. <i>Invitation</i> (dt. <i>Einladung</i>). Bezeichnet die Einladung eines Avatars in eine Avatargruppe. Auch: → <i>Invite</i> .
Juwe	Substantiv, m. (Kurzwort) [verm. spielun spezifisch]	Kurzform von <i>Juwelier</i> . Avatar, der den →Crafting-Beruf „Juwelier“ erlernt hat.
Juwi	Substantiv, m. (Kurzwort) [verm. spielun spezifisch]	Diminutiv von <i>Juwelier</i> . Avatar, der den →Crafting-Beruf „Juwelier“ erlernt hat.

K	Zahlen-/Numeralsuffix [spielunspezifisch, genreindependent]	Kurzform von <i>kilo</i> (von gr. χίλιοι/chílioi, dt. <i>tausend</i>). Dem internationalen Einheitensystem (SI) nachempfundenes Zahlensuffix, das einen Multiplikator von 1000 ausdrückt. „3k“ entspricht also dem numerischen Wert von „3000“. In den Daten tauchte das „k“ niemals eigenständig auf, weswegen die allgemeinere Einstufung als Zahlenwort nicht naheliegend erscheint.
Kaiser	Substantiv, m. [spispezifisch]	Kurzform für <i>Kaiser Mar 'gok</i> , einen Bossgegner der Raidinstanz <i>Hochfels</i> (<i>Highmaul</i>).
Katze	Substantiv, f. [spispezifisch]	Bezeichnet in <i>World of Warcraft</i> die →Charakterklasse <i>Druide</i> , sofern diese auf die Verwandlung in eine mit offensiven Nahkampffähigkeiten ausgestattete Raubkatze spezialisiert wurde.
kicken	Verb [verm. urspr. spispezifisch]	Von engl. Verb <i>to kick</i> (dt. <i>treten</i>). Bezeichnet das Unterbrechen der Fähigkeiten einer feindlichen Spielfigur. Manche Fähigkeiten können nicht verzögerungsfrei ausgelöst werden, sondern benötigen eine Vorbereitungszeit von meist wenigen Sekunden. Wird eine Spielfigur während dieser Vorbereitung <i>gekickt</i> , wird die Anwendung der Fähigkeit abgebrochen. Das rechtzeitige <i>Kicken</i> gefährlicher Fertigkeiten von → <i>Bossen</i> gehört zu den grundlegenden Spielmechaniken vieler → <i>Raids</i> . Etymologisch gesehen wurde der Begriff wahrscheinlich von einer Fähigkeit aus <i>World of Warcraft</i> abgeleitet: Die Schurken-Charakterklasse besitzt eine Fähigkeit namens <i>Tritt</i> (engl. <i>kick</i>), mit der sie genau eine solche Unterbrechung bei feindlichen Spielfiguren bewirken kann (vgl. http://www.wowhead.com/spell=1766/kick , letzter Zugriff: 01.06.17). Inzwischen besitzen aber fast alle Klassen in <i>World of Warcraft</i> eine entsprechende Fertigkeit – allerdings grundlegend unter anderem Namen. Entsprechend ist hier von einer Bedeutungserweiterung vom Namen einer bestimmten Fähigkeit auf eine Kategorie ähnlicher Fähigkeiten auszugehen.
Klasse	Substantiv, f. [spielunspezifisch, genretypisch]	Siehe →Charakterklasse.
Kologarn	Substantiv, m. [spispezifisch]	Eigenname eines → <i>Raidbosses</i> aus der <i>World of Warcraft</i> -Erweiterung <i>Wrath of the Lich King</i> .
Level	Substantiv, n. [spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Subst. <i>level</i> (dt. <i>Ebene</i>). Synonym zu →Charakterstufe.
Levelphase	Substantiv, n. [spielunspezifisch, genretypisch]	Bezeichnet die einleitende Grundphase des MMORPGs, in welcher die →Avatare ihre →Charakterstufe durch das Sammeln von →Erfahrung beim Bestreiten von Kämpfen und der Vollendung von →Quests erhöhen, um so ihre spieltechnischen Fähigkeiten zu verbessern.

Lf	Wortgruppe (Akronym) [spielunsspezifisch, genretypisch]	Akronym für die engl. Wortgruppe [i am] <i>looking for</i> (dt. [ich] <i>suche nach</i>) und wird in verschiedenen Varianten innerhalb (z.B. → <i>lfg</i> , → <i>lfm</i>) oder außerhalb des Akronyms (z.B. <i>lf Healer</i>) ergänzt.
Lfg	Wortgruppe (Akronym) [spielunsspezifisch, genretypisch]	Akronym für die engl. Wortgruppe <i>looking for group</i> (dt. <i>Suche nach Gruppe</i>).
Lfm	Wortgruppe (Akronym) [spielunsspezifisch, genretypisch]	Akronym für die engl. Wortgruppe <i>looking for member/s</i> (dt. <i>Suche nach Mitglied/ern</i>).
lvln	Verb (Buchstabenwort) [spielunsspezifisch, genretypisch]	Kurzform des Anglizismus <i>leveln</i> , von engl. Verb <i>to level up</i> (dt. <i>etwas hochschrauben, ansteigen lassen</i>). Bezeichnet das Anheben der →Charakterstufe durch das Sammeln von →Erfahrung durch die Bewältigung von →Quests und das Bestreiten von Kämpfen. Vgl. auch →Levelphase.
Mage	Substantiv, m. [spielunsspezifisch, genretypisch]	Von engl. Subst. <i>Mage</i> (dt. <i>Magier</i>). Bezeichnet die →Charakterklasse <i>Magier</i> .
Main	Substantiv, m. [spielunsspezifisch, genretypisch]	Von engl. Adj. <i>main</i> (dt. <i>primär, hauptsächlich</i>). Bezeichnet denjenigen Avatar eines Spielers, auf den er sein Hauptaugenmerk legt. Der <i>Main</i> eines Spielers ist i.d.R. die Klasse, die er am besten spielen kann und in welche er am meisten Zeit investiert. Alle übrigen Avatare eines Spielers werden als → <i>Twink</i> bezeichnet.
Maintank	Substantiv, m. [spielunsspezifisch, genretypisch]	Der primäre → <i>Tank</i> einer Avatargruppe. Die Bezeichnung als <i>Maintank</i> ist nur nötig, wenn mindestens ein → <i>Offtank</i> in der Gruppe aktiv ist.
Mana	Substantiv, n. [spielunsspezifisch, genretypisch]	Bezeichnet die numerisch bemessene „Zauberkraft“ eines Avatars, die gleichsam eine Ressource für Zaubersprüche ist. Bestimmte Zaubersprüche kosten <i>Manapunkte</i> und können nur durchgeführt werden, wenn ein Avatar genügend solcher Punkte zur Verfügung hat. Eine zentrale Aufgabe der → <i>Heiler</i> -Charakterklassen ist es, ihren Manahaushalt so zu kontrollieren, dass sie ihre Mitstreiter auch über lange Kämpfe hinweg mit Zaubersprüchen heilen können.
Mark	Substantiv, n. [verm. spielunsspezifisch, genretypisch]	Bezeichnet die grafischen <i>Weltmarkierungen</i> (siehe KAPITEL 7.3.2.1, 7.3.3.1), mit denen spezifische Punkte in der grafischen Spielumgebung hervorgehoben werden können.
Mats	Substantiv, f., nur pl. (Buchstabenwort/Kurzwort) [verm. spielunsspezifisch, genretypisch]	Entweder von engl. Subst. <i>materials</i> oder vom deutschen Äquivalent <i>Materialien</i> . Bezeichnet die zur Herstellung eines virtuellen Gegenstandes (→ <i>Crafting</i>) notwendigen Materialien.
max	Adjektiv (Kurzwort) [spielunsspezifisch, genreindependent]	Kurzwort zu <i>maximal</i> . Eine substantivische Variante (<i>Maximum</i> oder <i>Maximalwert</i>) ist ebenfalls möglich.

MDW	Wortgruppe (Akronym) [spielspezifisch]	Akronym für die Wortgruppe <i>Mal der Wildnis</i> , eine Fähigkeit der → <i>Charakterklasse Druiden</i> .
Member	Substantiv, n. [verm. breites CMC-Register]	Von engl. Subst. <i>member</i> (dt. <i>Mitglied</i>). Bezeichnet ein Mitglied einer Nutzergruppierung in der CMC (hier: Mitglieder einer → <i>Gilde</i>).
Monk	Substantiv, m. [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Subst. <i>monk</i> (dt. <i>Mönch</i>). Bezeichnet die → <i>Charakterklasse Mönch</i> .
mythic	Adjektiv [spielspezifisch]	Von engl. Verb <i>mythic</i> (dt. <i>mythisch</i>). Bezeichnet den „mythischen“ Schwierigkeitsgrad von → <i>Raids</i> in <i>World of Warcraft</i> , der mit der Erweiterung <i>Warlords of Draenor</i> in das Spiel eingeführt wurde und größere Herausforderungen beinhaltet, als der <i>heroische</i> Schwierigkeitsgrad (→ <i>hero</i> , → <i>heroic</i> , → <i>hc</i>).
Nef	Substantiv, m. (Kurzwort) [spielspezifisch]	Kurzform des Eigennamens <i>Nefarian</i> , einem → <i>Bossgegner</i> aus dem <i>World of Warcraft-Raid</i> „Pechschwingenabstieg“.
Nhc	Adjektiv (Akronym/Buchstabenwort) [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. adj. Wortgruppe/Kompositum <i>non-hardcore</i> (dt. etwa: <i>nicht-intensiv</i>). Bezeichnung für den gewöhnlichen Schwierigkeitsgrad bei bestimmten Spielherausforderungen. Insbesondere gängig bei → <i>Instanzen</i> und → <i>Raids</i> . Siehe auch: → <i>hardcore</i> , → <i>hc</i> .
Noob	Substantiv, m. [spielunspezifisch, genreindependent]	Kurzform von <i>Nooby</i> , einer (nahezu) homophonen Variante von engl. Subst. <i>newbie</i> (dt. <i>Anfänger</i>). Bezeichnet im spieler spr. Register einen unerfahrenen oder leistungsschwachen Spieler. Wird häufig auch als Beleidigung eingesetzt und ist daher im Allgemeinen negativ konnotiert.
NPC	Substantiv, m. (Akronym) [spielunspezifisch, genretypisch]	Akronym der engl. Wortgruppe <i>Non-Player-Character</i> . Bezeichnet Spielfiguren in Computerspielen, die nicht von einem menschlichen Spieler, sondern vom System gesteuert werden. Siehe auch: → <i>NSC</i> .
NSC	Substantiv, m. (Akronym) [spielunspezifisch, genretypisch]	Akronym von <i>Nichtspielercharakter</i> . Bezeichnet Spielfiguren in Computerspielen, die nicht von einem menschlichen Spieler, sondern vom System gesteuert werden. Siehe auch: → <i>NPC</i> .
Occu	Substantiv n. (Kurzwort) [spielspezifisch]	Kurzform für <i>Das Oculus</i> , eine → <i>Instanz</i> der <i>Wrath of the Lich King</i> -Erweiterung von <i>World of Warcraft</i> .
Oculus	Substantiv n. [spielspezifisch]	Kurzform für <i>Das Oculus</i> , eine → <i>Instanz</i> der <i>Wrath of the Lich King</i> -Erweiterung von <i>World of Warcraft</i> .

Off-Krieger	Substantiv (Kompositum) [verm. spielspezifisch]	Bezeichnet in World of Warcraft die □Charakterklasse <i>Krieger</i> , die sich auf die Anwendung offensiver Fähigkeiten spezialisiert hat.
Offtank	Substantiv, m. [spielunspezifisch, genretypisch]	Ein unterstützender →Tank, der die Gruppe zusätzlich zum →Maintank vor Schaden schützt.
On [sein]	Adverb [verm. breites CMC-Register]	Kurzform von engl. Adv. <i>online</i> [sein]. Bezeichnet den Zustand des Eingewähltseins in eine internetbasierte Kommunikationsform.
Ony	Substantiv, w. (Kurzwort) [spielspezifisch]	Kurzform des Eigennamens <i>Onyxia</i> , einem →Bossgegner aus dem World of Warcraft-Raid „Pechschwingenabstieg“.
Ooc	Wortgruppe (Akronym) [spielunspezifisch, genretypisch]	Akronym zur engl. Wortgruppe <i>out of character</i> (dt. <i>außerhalb der Charakterrolle</i>). Bezeichnet die Kommunikation von Spielern als Realperson während einer Rollenspielsitzung. OOC-Nachrichten gehören damit nicht zu den gespielten Inhalten. „In character“ kommuniziert ein Akteur, wenn er in der Rolle des gespielten Charakters agiert und keine direkten realweltlichen Bezüge herstellt.
Pala	Substantiv m. (Kurzwort) [verm. spielspezifisch]	Kurzform von <i>Paladin</i> , einer →Charakterklasse in World of Warcraft.
PDC	Wortgruppe (Akronym) [spielspezifisch]	Akronym für die Wortgruppe <i>Prüfung des Champions</i> , eine →Instanz aus der World of Warcraft-Erweiterung <i>Wrath of the Lich King</i> .
Pet	Substantiv, n. [spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Subst. <i>Pet</i> (dt. <i>Haustier</i>). Bezeichnet einen Begleiter eines Avatars in Computerspielen, der entweder durch eine KI vom Spielsystem, oder vom Spieler gesteuert wird. Pets können tierische, menschliche oder sogar mechanische Gestalt haben.
pls	Partikel/Interjektion (Buchstabenwort) [verm. breites CMC-Register]	Kurzform von engl. <i>please</i> (dt. <i>bitte</i>). Wird als in eingabeökonomischen Kommunikationskontexten als Attribut zur Höflichkeitssteigerung eingesetzt.
plz	Partikel/Interjektion (Buchstabenwort) [verm. breites CMC-Register]	Graphematische Neografie des Buchstabenwortes →pls (von engl. <i>please</i> , dt. <i>bitte</i>).
Pot	Substantiv, m. [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Subst. <i>potion</i> (dt. <i>Trank</i>). Bezeichnet eine Kategorie von →Alchemisten herstellbarer Tränke, die eine kurzfristige (in World of Warcraft: höchstens 15 Minuten währende) Verbesserung der spieltechnischen Statuswerte eines Avatars (z.B. körperliche Stärke oder Intelligenz) bewirken. Vgl. auch: http://wowwiki.wikia.com/Potion (letzter Zugriff: 01.06.17).
Priester	Substantiv, m. [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Eine →Charakterklasse in World of Warcraft.

Proc	Substantiv, m. (Kurzwort od. Akronym) [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Vermutlich abgeleitet von engl. Subst. <i>process</i> (dt. <i>Prozess</i>) oder Akronym von der engl. Wortgruppe <i>Programmed Random Occurence</i> (dt. <i>programmiertes Zufallseignis</i>). Bezeichnet die zufällige Chance, dass bei der Anwendung einer Fähigkeit (z.B. eines Zauberspruchs) oder eines Gegenstandes ein Sekundäreffekt zusätzlich zum primären Effekt der Anwendung aktiviert wird. Einige → <i>Crafting</i> -Berufe in World of Warcraft haben bspw. eine prozentuale Chance, dass neben dem eigentlich produzierten Gegenstand ein zweiter, identischer Gegenstand hergestellt wird, ohne dass dafür die notwendigen Materialien aufgebraucht werden. Greift eine solche Chance, ist dies ein <i>Proc</i> .
Progress	Substantiv, m. [verm. spielunspezifisch, genreindependent]	Von engl. Subst. <i>progress</i> (dt. <i>Fortschritt</i>). Bezeichnet den Spielfortschritt im Allgemeinen oder den Fortschritt in einzelnen Spielabschnitten- und Herausforderungen.
Pull	Substantiv, m. [spielunspezifisch, genretypisch]	Bezeichnet den Augenblick, in dem einer der Avatare (in aller Regel ist das der → <i>Tank</i>) erstmals die Aufmerksamkeit eines feindlichen NPCs auf sich zieht und damit einen Kampf initiiert.
PvP, pvp	Substantiv, n. (Akronym) [spielunspezifisch, genreindependent]	Akronym der engl. Wortgruppe <i>player versus player</i> (dt. <i>Spieler gegen Spieler</i>). Bezeichnet einen Spielmodus, in dem sich die Avatare der Spieler gegenseitig bekämpfen (anstatt gegen → <i>NSCs</i> anzutreten).
Quest	Substantiv, f. [spielunspezifisch, genretypisch]	Bezeichnet meist von → <i>NSCs</i> verteilte Aufgaben wie die Suche nach spielinternen Gegenständen oder die Bekämpfung eines bestimmten NSCs, für deren Erfüllung die Avatare Belohnungen wie → <i>Erfahrungspunkte</i> , Geld oder neue Ausrüstungsgegenstände erhalten.
Raid	Substantiv, m. [spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Subst. <i>Raid</i> (dt. Raubzug, Streifzug, Überfall). Der Begriff ist im spieler sprachlichen Gebrauch mehrdeutig: 1. Ein kurzfristiger Zusammenschluss größerer Avatargruppen, um besonders anspruchsvolle Herausforderungen eines MMORPGs zu lösen (im Rahmen dieser Arbeit: <i>Raidgruppe</i>). Eine Raidgruppe kann in World of Warcraft aus 10, 25 oder 40 Avataren bestehen. 2. Konkrete → <i>Instanzen</i> (separat berechnete virtuelle Orte), für die eine Raidgruppe gebildet werden muss (im Rahmen dieser Arbeit: <i>Raidinstanz</i>). Raidinstanzen gehören zum → <i>Endgame</i> von World of Warcraft und stellen die Spieler vor besonders große Herausforderungen, die in der Regel im Kampf gegen mehrere → <i>Raidbosse</i> besteht. 3. Der <i>Raidprozess</i> , d.h. der organisierte Kampf von Raidgruppen gegen Raidbosse (im Kontext der Arbeit auch als <i>Raiden</i> bezeichnet).

Raidinstanz	Substantiv, f. [spielunsspezifisch, genretypisch]	Eine meist sehr große →Instanz, in der größere Avatargruppen (in World of Warcraft zwischen zehn und 40 Spielern) gemeinsam gegen eine Reihe von →Raidbossen antreten müssen. Raidinstanzen gehören zum →Endgame und halten besonders wertvolle Belohnungen für die Avatare bereit. Werden auch als →Raids bezeichnet.
Raidgruppe	Substantiv, f. [spielunsspezifisch, genretypisch]	Avatargruppen, die sich zur Bewältigung einer →Raidinstanz zusammenschließen. Auch vereinfachend als →Raid bezeichnet.
Raidboss	Substantiv, m. [spielunsspezifisch, genretypisch]	Ein →Boss mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad. Sind entweder in →Raidinstanzen oder als „Weltbosse“ in der offenen virtuellen Spielumgebung zu finden. Raidbosse können i.d.R. nur durch eine Raidgruppe bezwungen werden.
Range	Substantiv, f. [spielunsspezifisch, verm. genreinde- pendent]	1. verm. von engl. Subst. <i>range</i> (dt. <i>Reichweite</i>). Bezeichnet Avatare (insbesondere →DDs, aber auch Heilerklassen), die ihre Fähigkeiten auf Ziele in großer Distanz anwenden können. 2. von engl. Subst. <i>range</i> (dt. <i>Reichweite</i>). Bezeichnet die virtuell-räumliche Reichweite von Fernkampfwaffen oder Fähigkeiten von Avataren oder →NSCs.
Rezz	Substantiv, f. (Kurzwort) [spielunsspezifisch, genretypisch]	Kurzform und Neografie von engl. Subst. <i>resurrection</i> (dt. <i>Wiederbelebung</i>). Bezeichnet die Wiederbelebung eines besiegtten Avatars durch die Fähigkeiten eines anderen Avatars. Nur manche solcher Fertigkeiten können in World of Warcraft während eines Kampfes genutzt werden (siehe: →Battlerezz)
rezzen	Verb (Kurzwort) [spielunsspezifisch, genretypisch]	Anglizismus und Neografie von engl. Verb <i>to resurrect</i> (dt. <i>wiederbeleben</i>). Bezeichnet den Akt der Wiederbelebung eines besiegtten Avatars durch die Fähigkeiten eines anderen Avatars.
RP-Flag	Substantiv, f. (Akronym/Kompositum) [spielunsspezifisch, genretypisch]	Von engl. Subst. Kompositum <i>Roleplay-Flag</i> (dt. <i>Rollenspiel-Flagge/Rollenspielmarkierung</i>). Eine meist auf AddOns basierende Avatarmarkierung, die als Signal für die Bereitschaft zum gemeinsamen Rollenspiel dient.
RS	Substantiv, m. (Akronym) [verm. spielspezifisch]	Kurzform von <i>Ruhestein</i> . Bezeichnet einen virtuellen Gegenstand in World of Warcraft, mit dem sich Avatare an den von ihnen ausgewählten <i>Heimatort</i> (i.d.R. ist das nahe einer Siedlung) teleportieren können.
Ruf	Substantiv, m. [verm. spielspezifisch]	World of Warcraft besitzt ein Rufsystem, welches die Steigerung des Ansehens (<i>Ruf</i>) bei unterschiedlichen →Fraktionen erlaubt. Mit wachsendem Ansehen bei einer Fraktion werden verschiedene Belohnungen freigeschaltet. Ein Teil des →Endgames dreht sich um die Optimierung des Rufs bei bestimmten Fraktionen.

Schami	Substantiv, m. (Kurzwort) [verm. spielspezifisch]	Kurzform und Diminutivform von <i>Schamane</i> , einer →Charakterklasse in World of Warcraft.
Sha	Substantiv, m. [spielspezifisch]	Eigenname eines Typs virtueller Kreaturen aus der World of Warcraft-Erweiterung <i>Mists of Pandaria</i> . Gemeint ist hier allerdings verm. das <i>Sha des Zorns</i> , ein sog. <i>Weltboss</i> , der nur von großen Avatargruppen bezwungen werden kann. Vgl. dazu auch http://de.wow.wikia.com/wiki/Sha (letzter Zugriff: 01.06.17).
Shadow	Substantiv, m. [spielspezifisch]	Kurzform des engl. Subst. Kompositums <i>Shadowpriest/Shadow-Priest</i> (dt. <i>Schattenpriester</i>). Bezeichnet die Priester-Charakterklasse, wenn diese sich auf offensive Angriffsmagie spezialisiert hat (vgl. z.B. http://wowwiki.wikia.com/Shadow_priest , 05.08.15).
Skill	Substantiv, m. [spielunspezifisch, genreindependent] / [spielunspezifisch, genretypisch]	1. Von engl. Subst. <i>skill</i> (dt. <i>Befähigung</i>). Das spielerische Geschick eines Medienakteurs, das sich z.B. in der Kenntnis der Spielmechaniken, hoher Reaktionsgeschwindigkeit, der Fähigkeit im Umgang mit Stress in anspruchsvollen Spielsituationen und der Fähigkeit zur Durchführung komplexer Spielaktionen äußert. 2. Von engl. Subst. <i>skill</i> (dt. <i>Fähigkeit</i>). Eine anwendbare Fähigkeit von Avataren, die beispielsweise zum Angriff, zur Verteidigung, zur Heilung oder zur Produktion virtueller Objekte verwendet werden kann.
skillen	Verb [spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Subst. <i>skill</i> (dt. <i>Fertigkeit</i>). Bezeichnet das gezielte Erlernen von Fähigkeiten, meistens im Prozess der →Levelphase. Der Begriff drückt immer auch das Vorhandensein von Alternativen aus. Beispielsweise können sich bestimmte Charakterklassen in World of Warcraft dazu entscheiden, entweder Heilfertigkeiten, Fertigkeiten zur Verteidigung einer Gruppe oder Fertigkeiten zum Bezwingen ihrer Feinde zu erlernen – nicht jedoch alles gleichzeitig. Die entsprechenden Klassen können sich damit als →Heiler, →Tank oder →DD <i>skillen</i> .
Sonnenstrahl	Substantiv, m. [spielspezifisch]	Eine Fähigkeit der Paladin-Charakterklasse in World of Warcraft, mit der bestimmte Fähigkeiten unterbrochen werden können. Es handelt sich um eine typische →Kick-Fertigkeit. Vgl. http://de.wowhead.com/spell=78675/sonnenstrahl (letzter Zugriff: 01.06.17)
spawnen	Verb [spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Verb <i>to spawn</i> (dt. <i>auf tauchen</i>). Bezeichnet das Erscheinen von (oft feindseligen) Spielfiguren auf dem virtuellen Spielfeld.

Spec	Substantiv, m. (Kurzwort) [spielunspezifisch, genretypisch]	Kurzform von engl. Subst. <i>specification</i> (dt. <i>Spezifikation/Spezialisierung</i>). Bezeichnet die <i>Spezialisierung</i> einer Charakterklasse auf ein bestimmtes Set von Fähigkeiten. Ein und dieselbe → <i>Charakterklasse</i> kann sich durch unterschiedliche <i>Specs</i> bspw. auf offensive (→ <i>DD</i>), defensive (→ <i>Tank</i>) oder heilende (→ <i>Heal/Heiler</i>) Spielweisen ausrichten.
Specc	Substantiv, m. (Kurzwort) [spielunspezifisch, genretypisch]	Siehe → <i>Spec</i> . Die Variante beruht womöglich auf einem inzwischen konventionalisierten Schreibfehler.
spotten	Verb [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Bezeichnet den Einsatz einer „Spott“-Fähigkeit. Diese kann nur von → <i>Tanks</i> verwendet werden und zieht die Aufmerksamkeit eines feindlichen → <i>NSCs</i> auf den Tank. Die Bezeichnung ist vermutlich abgeleitet von der World of Warcraft-Fähigkeit „Spott“ (vgl. http://de.wowhead.com/spell=355/spott , letzter Zugriff: 01.06.17).
Sprinten	Substantiv, n. [spielspezifisch]	Bezeichnet eine Fähigkeit der Schurken-Charakterklasse in World of Warcraft, welche kurzzeitig ihre Bewegungsgeschwindigkeit erhöht. Vgl. http://de.wowhead.com/spell=61922/sprinten (letzter Zugriff: 01.06.17).
Tank	Substantiv, m. [spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Subst. <i>tank</i> (dt. <i>Panzer</i>): Ein Avatar, der beim Zusammenspiel die Rolle eines Beschützers übernimmt und damit die Gruppe vor einkommenden Schaden bewahrt.
Tanken	Verb [spielunspezifisch, genretypisch]	Konversion von engl. Subst. <i>tank</i> (dt. <i>Panzer</i>) oder Entlehnung von engl. Verb <i>to tank</i> (keine dt. Übersetzung): Der Einsatz von Fertigkeiten, um die eigene Avatargruppe im Kampf vor Schaden zu bewahren. Das Tanken dient außerdem zur Positionierung gefährlicher Feinde an strategisch günstigen Punkten auf dem virtuellen Spielfeld.
Terrasse	Substantiv, w. [verm. spielspezifisch]	Kurzform von <i>Terrasse des Endlosen Frühlings</i> , einer → <i>Raidinstanz</i> aus World of Warcraft. Vgl. auch http://eu.battle.net/wow/de/zone/terrace-of-endless-spring/ (letzter Zugriff: 01.06.17).
Tg	Substantiv, n. (Akronym) [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	Akronym für <i>Trinkgeld</i> . Als Trinkgelder werden im Handelschannel in World of Warcraft Aufwandsentschädigungen für die Herstellung von virtuellen Gegenständen bezeichnet.
Trans	Substantiv, f. [verm. spielspezifisch]	Kurzwort für → <i>Transmutation</i> , eine Fähigkeit des → <i>Craftingberufes</i> → <i>Alchemist</i> , mit der für die Gegenstandsproduktion benötigte Materialien in andere Materialien umgewandelt werden können. Diese Fähigkeit besitzt einen → <i>Cooldown</i> und kann daher nur in bestimmten Zeitintervallen eingesetzt werden. Vgl. auch http://wowwiki.wikia.com/Transmute (letzter Zugriff: 01.06.17).

Transmutation	Substantiv, f. [verm. spielspezifisch]	Eine Fähigkeit des → <i>Craftingberufes</i> → <i>Alchemist</i> , mit der für die Gegenstandsproduktion benötigte Materialien in andere Materialien umgewandelt werden können. Diese Fähigkeit besitzt einen → <i>Cool-down</i> und kann daher nur in bestimmten Zeitintervallen eingesetzt werden. Vgl. auch http://wow.wiki.wikia.com/Transmute (letzter Zugriff: 01.06.17).
transen	Verb [verm. spielspezifisch]	Die Anwendung der Avatar-Fähigkeit → <i>Transmutation</i> , durch die für die Gegenstandsproduktion benötigte Materialien in andere Materialien umgewandelt werden können.
Transi	Substantiv, m. (Kurzwort) [verm. spielspezifisch]	Kurz- und Diminutivform von <i>Transmutations-Alchemist</i> . Bezeichnet einen Alchemisten, der die Fähigkeit zur → <i>Transmutation</i> beherrscht.
Trash	Substantiv, m. [spielunspezifisch, genretypisch]	Bezeichnet Gegnergruppen in einer → <i>Instanz</i> , die nicht zu den → <i>Bossen</i> zählen und daher für die Avatargruppen normalerweise vor keine besondere Herausforderung stellen.
Twink	Substantiv, m. [spielunspezifisch, genretypisch]	Etymologisch unklar. Womöglich zurückzuführen auf engl. Subst. <i>twink</i> (dt. <i>Schnuckel</i>). Bezeichnet einen <i>Zweitavatar</i> , der neben dem → <i>Main</i> (Hauptavatar) gespielt wird. Der Ausbau von Twinks hat i.d.R. eine niedrigere Priorität, als der des Mains. Eine große Anzahl von Twinks zu spielen wird in leistungsorientierten Spielergruppierungen gelegentlich negativ bewertet, weil der Ausbau des Mains ggf. darunter leiden kann.
Verderbnis Entfernen	Wortgruppe (substantivisch, n.) [spielspezifisch]	Bezeichnet eine Fähigkeit der Druiden-Charakterklasse in World of Warcraft, mit welcher sich Fluch- und Gifffekte von einem verbündeten Avatar entfernt lassen.
vk	Verb (Buchstabenwort) [verm. spielunspezifisch]	Kurzform für [<i>ich</i>] <i>verkaufe</i> (1.P.Sg.Präs.). Meist Teil eines umfassenderen Beitrags im Kontext des virtuellen Handels.
vz/Vz	Verb/Substantiv, m. (Buchstabenwort) [verm. spielunspezifisch, genretypisch]	1. von Subst. <i>Verzauberer</i> . Bezeichnet einen Avatar, der den Beruf des <i>Verzauberers</i> erlernt hat, und welcher damit bspw. Ausrüstungsgegenstände von Avataren dauerhaft verbessern kann. Die Verzaubererkunst wird zum → <i>Crafting</i> gezählt. 2. von Verb <i>verzaubern</i> . Bezeichnet die Ausübung der o.g. <i>Verzaubererkunst</i> .
Warrior	Substantiv, m. [spielunspezifisch, genretypisch]	Von engl. Subst. <i>warrior</i> (dt. <i>Krieger</i>). Bezeichnet in World of Warcraft die → <i>Charakterklasse Krieger</i> . Gelegentlich wird alternativ auch die Diminutivform <i>Warri</i> verwendet.

Warri	Substantiv, m. (Kurzwort) [spielunsspezifisch, genretypisch]	Diminutivform von →Warrior.
Wipe	Substantiv, m. [spielunsspezifisch, genretypisch]	Verm. von engl. Verb <i>to wipe (away)</i> (dt. (weg)wischen). Bezeichnet die vollständige Auslöschung einer Avatargruppe, beispielsweise in einer →Instanz, bzw. einer →Raidinstanz.
wohlwollend	Adjektiv [spielspezifisch]	Bezeichnet in World of Warcraft ein bestimmtes Maß an →Ruf bei einer →Fraktion.
Wwmonk	Substantiv, m. (Buchstabenwort, Kompositum) [spielspezifisch]	Kurzform von engl. Subst. Kompositum <i>Windwalker-Monk</i> (dt. <i>Windwandler-Mönch</i>). Bezeichnet die →Charakterklasse <i>Mönch</i> , wenn sie sich auf den offensiven Kampf spezialisiert hat.
XP	Substantiv, w. (Buchstabenwort) [spielunsspezifisch, genretypisch]	Buchstabenwort von engl. Subst. <i>experience</i> (dt. <i>Erfahrung</i>). Wird sowohl für den numerisch bemessenen Wert der Avatarerfahrung verwendet (bei ausreichend hohen Erfahrungswerten steigt die →Charakterstufe eines Avatars), als auch für das Weltwissen und die Spielerfahrung der Spieler selbst (bspw. bezüglich typischer spielbezogener Lösungsverfahren wie etwa Kampfstrategien). Synonym zu →Exp und →Erfahrung.

Anhang 2: Ergebnisse der Online-Umfrage (WoW-OU)

Die Online-Umfrage (WoW-OU) wurde mit einer Laufzeit von 6 Monaten durchgeführt. 372 Probanden schlossen sie in diesem Zeitraum ab. Die Umfrage richtete sich dabei nicht nur an World of Warcraft-Spieler, sondern an MMORPG-Spieler im Allgemeinen, was einige spielübergreifende Fragen und Schlussfolgerungen erlaubte.

Sie umfasst 8 Teile aus 55 Items. Hierzu zählen Fragen zu allgemeinen Spielgewohnheiten und biografischen Daten sowie zu Unterpunkten wie „spielersprachliche Ausdrucksweisen“, „Chat/Schriftsprachlichkeit“, „Internettelefonie/gesprochene Sprache“, „Spielfiguren/Avatare“, „Spielgrafik“ und „Rollenspiel“. Im Folgenden gebe ich zunächst die Fragen und die Antwortmöglichkeiten des Fragebogens wieder. Dabei wird die Umfrage abschnittsweise wiedergegeben und um einige Erläuterungen zu den Hintergrundgedanken zur Fragestellung ergänzt. Im anschließenden Ergebnisteil sind die statistisch auswertbaren Antworten zu finden. Ein Teil der Umfrage bestand auch aus offenen Fragen, deren zugehörige Antworten hier aber aus Gründen des großen Umfangs nicht aufgelistet werden können.

Es gilt bei der Auswertung zu beachten, dass es sich bei allen Antworten um (Selbst-)Einschätzungen der Probanden handelt. Auch wenn davon ausgegangen werden kann, dass der größte Teil der Antworten unter der Intention der wahrheitsgetreuen Beantwortung abgegeben wurde, muss die Möglichkeit von Irrtümern und Fehleinschätzungen immer berücksichtigt werden. Deswegen sollten die Verteilungen nur als Tendenzen verstanden werden.

Inhalt des Fragebogens

Teil 1: Ihre Spielgewohnheiten

Im ersten Teil der Umfrage sollen Ihre Spielgewohnheiten erfasst werden. Dazu zählen beispielsweise Spieldauer und -häufigkeit. Das ist insofern wichtig, als dass mit wechselnder Intensität des Spielens womöglich auch unterschiedliche sprachliche Muster einhergehen.

1. Welche MMORPGs spielen Sie aktiv? [freie Texteingabe möglich]
2. Haben Sie bereits andere Genrepräsentanten getestet? Welche? [freie Texteingabe möglich]
3. Welche Spielinhalte sind für Sie interessant? (Hinweis: Mehrfachantworten sind hier möglich)
 -

- PvE (Player versus Environment / Spieler gegen die Spielumgebung / Kampf gegen Nichtspielercharaktere)
 - PvP (Player versus Player / Spieler gegen Spieler)
 - RP (Rollenspiel)
4. Zu welchen Zeiten spielen Sie bevorzugt?
- wochentags
 - am Wochenende
 - täglich
 - unregelmäßig / nach Gelegenheit
5. Bitte schätzen Sie Ihre Spieldauer pro Tag ein:
- 0 bis 2 Stunden
 - 3 bis 4 Stunden
 - 5 bis 6 Stunden
 - 7 bis 8 Stunden
 - mehr als 8 Stunden
6. Wie schätzen Sie den Grad Ihrer spielerischen Expertise ein?
- *Likert-Skala von 1 (Gelegenheitsspieler/in („Casual Gamer“)) bis 6 Profispieler („progressororientiert“)*
7. Wie lange spielen Sie schon MMORPGs? (Angabe in Jahren, Monaten und Tagen war möglich)
8. Hatten Sie schon einmal längere Spielpausen (von mehreren Monaten oder Jahren)?
- Ja. Ich lege regelmäßig längere Spielpausen ein.
 - Ja. Hin und wieder muss ich das Spiel für längere Zeit unterbrechen.
 - Ja. Ich habe (z.B. aus privaten oder beruflichen Gründen) eine einzelne längere Spielpause hinter mir.
 - Nein. Ich versuche, Spielpausen so gut wie möglich zu vermeiden.
 - Nein. Ich spiele noch nicht lange und musste bisher auch noch keine Pausen einlegen.
9. Falls eine Spielpause eingelegt wurde: Hatten Sie nach Ihrer Spielpause Probleme, in das Spiel zurückzufinden?
- Nein, ich hatte keinerlei Probleme bei der Rückkehr ins Spiel.
 - Ja, ich hatte folgende Probleme bei meiner Rückkehr ins Spiel: [freie Texteingabe]
10. Falls eine Spielpause eingelegt wurde: Hatten Sie nach Ihrer Spielpause Probleme damit, sich wieder in die Sprachgewohnheiten Ihrer Mitspieler einzufinden?
- Nein, ich hatte keine Probleme, mich wieder in die Sprachgewohnheiten meiner Mitspieler einzufinden.
 - Ja, ich hatte Probleme, mich wieder in die Sprache meiner Mitspieler einzufinden: [freie Texteingabe]

11. Spielen Sie auch Einzelspieler-Spiele?
 - ☐ ja
 - ☐ nein
12. Falls Frage 11 mit „ja“ beantwortet wurde: Welche Genres bevorzugen Sie bei Einzelspielerspielen?
 - ☐ Action-Adventure
 - ☐ Arcade-Spiele
 - ☐ Beat 'em Ups
 - ☐ Egoshooter
 - ☐ Geschicklichkeit / Puzzle
 - ☐ Hack & Slay
 - ☐ Horror / Survival
 - ☐ Point & Click-Adventures
 - ☐ Rennspiele
 - ☐ RPG
 - ☐ Simulation
 - ☐ Sportspiele
 - ☐ Strategiespiele
 - ☐ andere Genres *[freie Texteingabe möglich]*

Anmerkungen: Teil 1 des Fragebogens diente in erster Linie dem Einstieg in die Umfrage und der Erstellung eines Spielerprofils. Es sollte auch überprüft werden, ob sich Spieler in der Regel ein bestimmtes Spielgenre oder ein einzelnes Spiel beschränken. Spieler, die zu mehr als nur einem Spiel / Genre Kontakt haben, könnten auch sprachliche und sprachbegleitende Konventionen transferieren und machen damit einen übergreifenden spieler sprachlichen Stil wahrscheinlicher. Die Fragen zu den Spielpausen sollen Aufschluss darüber geben, inwiefern spieler sprachliche Ausdrücke als komplex empfunden werden, und ob sich spieler sprachliche Ausdruckskonventionen über längere Zeitabschnitte grundlegend zu ändern scheinen, oder ob sie in ihrer Basis stabil bleiben.

Inhalt des Fragebogens

Teil 2: Spielersprachliche Ausdrucksweisen

Der erste Teil ist geschafft. Auf geht's in Runde 2: Hier geht es nun spezifischer um den sprachlichen Aspekt: Wie kommunizieren Sie im Spiel? Wo sehen Sie Besonderheiten und Probleme während der Kommunikation? Welches Vokabular wird dafür eingesetzt?

Denken Sie daran, dass es keine richtigen oder falschen Antworten gibt. Versuchen Sie, nach bestem Wissen und möglichst wahrheitsgetreu zu antworten.

13. Würden Sie die Art und Weise, in der Spieler miteinander sprechen (egal ob im Chat oder im "Teamspeak"/VoIP), im Vergleich zur Alltagssprache als „ungewöhnlich“ oder „auffällig“ betrachten?
 - Nein, an der Art und Weise, in der Spieler miteinander sprechen, ist nichts Ungewöhnliches.
 - Ja, Spieler sprechen im Vergleich zur Alltagssprache in ungewöhnlicher Art und Weise miteinander.
14. Falls Frage 13 mit „ja“ beantwortet wurde: Bitte begründen Sie kurz, was Sie an der Spielersprache auffällig oder ungewöhnlich finden. *[freie Texteingabe möglich]*
15. Die Sprache von Spielern ist z.T. durch Anglizismen und Entlehnungen (z.B. "Tank", "Heal", "Damage Dealer"), Abkürzungen und Akronyme (z.B. "lfg", "lfn", "DD") sowie sonstige Wortkreationen geprägt. Empfinden Sie diese Abweichungen von der Alltagssprache tendenziell als eher positiv oder eher negativ?
 - vollständig positiv
 - eher positiv
 - neutral
 - eher negativ
 - vollständig negativ
16. Falls Frage 15 mit „vollständig positiv“ oder „eher positiv“ beantwortet wurde: Sie haben angegeben, die spielersprachliche Ausdrucksweise tendenziell als positiv zu empfinden. Bitte begründen Sie kurz, warum. *[freie Texteingabe möglich]*
17. Falls Frage 15 mit „vollständig negativ“ oder „eher negativ“ beantwortet wurde: Sie haben angegeben, die spielersprachliche Ausdrucksweise tendenziell als negativ zu empfinden. Bitte begründen Sie kurz, warum. *[freie Texteingabe möglich]*
18. Wie selbsterklärend ist die Sprache der Spieler für Sie auf einer Skala von 1 bis 6?
 - Likert-Skala von 1 (gar nicht selbsterklärend) bis 6 (völlig selbsterklärend)

19. Wie häufig ergeben sich für Sie tendenziell Verständnisprobleme während der Kommunikation mit anderen Spielern?
 - Likert-Skala von 1 (Ich gerate ständig in Situationen, in denen ich nicht verstehe, was man mir sagen möchte.) bis 6 (Ich verstehe immer alles, was andere Spieler mir sagen oder schreiben.)
20. Mussten oder müssen Sie sich tendenziell Vokabeln und bestimmte Ausdrucksweisen gezielt aneignen, um mit Ihren Mitspielern kommunizieren zu können?
 - Likert-Skala von 1 (Ich muss alles, was keine Alltagssprache ist, gezielt lernen.) bis 6 (Ich lerne alle spielerischen Ausdrucksweisen automatisch und spielbegleitend.)
21. Halten Sie spielerische Ausdrücke für notwendig, um sich effizient mit Ihren Mitspielern unterhalten zu können?
 - Ja, denn Alltagssprache eignet sich nicht für die Kommunikation im MMORPG.
 - Ja, obwohl ich mich auch problemlos alltagssprachlich mit meinen Mitspielern koordinieren könnte.
 - Nein, die Spielersprache ist während des Spielens nicht notwendig.
 - Nein. Ich empfinde spielerische Ausdrücke sogar als störend, weil ich oft nicht verstehe, was meine Mitspieler mir sagen wollen.
22. Spielerische Ausdrücke sind für Sie im Allgemeinen... (jeweils Likert-Skala von -3 bis 3)
 - verwirrend ↔ leicht verständlich
 - unnötig ↔ notwendig
 - reine Selbstdarstellung des Nutzers ↔ ein Zeichen spielerischer Expertise
 - beim Spielen hinderlich ↔ den Spielfluss stützend
 - unnatürlich ↔ natürlich
23. Gibt es Extremfälle von spielerischen Ausdrucksweisen, die Sie als inakzeptabel empfinden? Bitte nennen Sie nach Möglichkeit Beispiele im entsprechenden Textfeld!
 - Nein, ich kenne keine Extremfälle, an denen ich mich besonders stören würde.
 - Ich bin schon auf extreme spielerische Ausdrucksweisen gestoßen, an denen ich mich sehr gestört habe, aber ein konkretes Beispiel fällt mir nicht ein.
 - Es gibt spielerische Ausdrucksweisen, an denen ich mich besonders störe. Dazu zählt zum Beispiel: [freie Texteingabe]
24. Ist es Ihnen anderen Spielern gegenüber unangenehm, wenn Sie einmal ein spieltypisches Wort nicht kennen?
 - Ja, denn ein guter Spieler sollte alle spieltypischen Vokabeln kennen. Ich gebe es aber offen zu, wenn ich einmal nicht weiß, was etwas bedeutet.
 - Ja. Ich versuche dann, mein fehlendes Wissen zu überspielen und möglichst unbemerkt aufzuarbeiten.

- Nur, wenn es sich um Wörter handelt, die zum spielbezogenen Grundwissen zählen.
 - Nein, niemand weiß alles. Man sollte fehlende Kenntnisse aber nach Möglichkeit aufarbeiten.
 - Nein, und ich halte es auch nicht für nötig, jeden Spielersprachlichen Ausdruck zu kennen.
 - Ich gerate niemals in eine solche Situation.
25. Wie versuchen Sie, Bedeutungen von Wörtern im Spiel zu erschließen, die Sie nicht kennen? (Mehrfachantworten sind möglich)
- Ich erschließe die Bedeutung neuer Wörter aus dem Kontext, in dem sie benutzt werden.
 - Ich frage meine Freunde / Mitspieler nach der Bedeutung.
 - Ich frage in Internetforen nach.
 - Ich suche mir ein "Lexikon" für Spielersprache, z.B. auf einer Webseite oder in einem Wiki.
 - andere Übersetzungsmöglichkeiten [*freie Texteingabe*]
26. Stellen Sie sich vor, Sie beginnen mit einem MMORPG, das gerade erst auf den Markt gekommen ist. Sie bemerken, dass viele andere Spieler Begriffe oder Abkürzungen aus älteren Spielen benutzen (z.B. "lfm/lfg", "vk", "/w me"). Allerdings werden wegen der neuen Spielinhalte auch neue Begriffe und Vokabeln notwendig. Wie verhalten Sie sich? (Mehrfachantworten sind möglich)
- Ich versuche, mit dem Vokabular aus bekannten MMORPGs zurechtzukommen. Neue Begriffe übernehme ich nur im Notfall.
 - Ich überprüfe, ob ich neue Wortkreationen oder Abkürzungen von anderen Spielern für sinnvoll halte und übernehme sie gegebenenfalls.
 - Ich versuche, meine eigenen Begriffe und Abkürzungen zu etablieren.
 - Die sprachliche Entwicklung neuer Spiele ist mir nicht wichtig. Ich benutze die Wörter und Abkürzungen, wie sie mir gerade unterkommen. Irgendwann pendelt sich ohnehin ein Standard ein.
 - sonstige Vorgehensweisen: [*freie Texteingabe*]

Anmerkungen: Teil 2 der Umfrage diente der Heranführung an die sprachlichen Anteile der Spielerkommunikation. Die Fragen dienten der Überprüfung, inwiefern die Anwender den Spielersprachlichen Stil als etwas „Natürliches“ wahrnehmen und inwiefern sie strikte Trennungen zwischen Spielersprachlichem und Alltagssprachlichem (d.h. standard- und umgangssprachlichem) Material machen. Die Fragen, die zu einer Wertung auffordern, sollen herausstellen, ob es Spieler mit einer sprachkritischen Perspektive auf das Spielersprach-

liche Material gibt. Das ist insbesondere für die spätere Analyse nicht-standardsprachlichen Materials in der MMORPG-Kommunikation wichtig gewesen: Eine geringe Fehlertoleranz bei einer hohen Zahl von Abweichungen könnte auf andere Gründe bspw. für sprachliche Reduzierungen hinweisen. Außerdem wurde erfragt, inwiefern spielerische Ausdrücke als Hinweis für spielerische Expertise angesehen werden.

Frage 25 sollte außerdem erschließen, welche Kontakte zur Verbreitung spielerischer Ausdrücke in der Regel genutzt werden. Die Antworten geben zudem einen Hinweis auf verlässliche Quellen für die nachträgliche Übersetzung spielerischer Ausdrücke.

Inhalt des Fragebogens

Teil 3: Kommunikation im Chat: Orthographie und Interpunktion

Nun kommen wir langsam zur Sache: Die folgenden Fragen behandeln Kommunikation und Interaktion auf schriftlicher Ebene - oder genauer gesagt: das geschriebene Wort im Chat.

27. Wie wichtig ist Ihnen die korrekte Rechtschreibung im Spielchat auf einer Skala von 1 bis 6?
 - Likert-Skala von 1 (unwichtig) bis 6 (wichtig)
28. Wie wichtig ist Ihnen die korrekte Groß- und Kleinschreibung von Wörtern im Chat auf einer Skala von 1 bis 6?
 - Likert-Skala von 1 (unwichtig) bis 6 (wichtig)
29. Wie wichtig ist Ihnen die korrekte Interpunktion/Satzzeichensetzung im Spielchat auf einer Skala von 1 bis 6?
 - Likert-Skala von 1 (unwichtig) bis 6 (wichtig)
30. Was sind für Sie gute Gründe, Orthographie, Großschreibung oder die Interpunktion beim Schreiben im Chat zu vernachlässigen? (Mehrfachantworten sind möglich)
 - schnellere Textproduktion
 - es muss in den Chat investiert werden
 - der Leser meiner Texte versteht diese auch, wenn sie nicht korrekt geschrieben sind
 - Es gibt für mich keine guten Gründe, die korrekte Schreibung von Wörtern oder Sätzen zu vernachlässigen
 - weitere Gründe: *[freie Texteingabe]*
31. Wo sehen Sie die besonderen Stärken des Spielchats? Gibt es Dinge, die sich im Chat besser ausdrücken lassen als in der Internettelefonie/im Teamspeak? *[freie Texteingabe]*
32. Wo sehen Sie die besonderen Schwächen des Spielchats? Gibt es Dinge, die sich im Chat im Vergleich zur Internettelefonie schlecht oder gar nicht ausdrücken lassen? *[freie Texteingabe]*

33. Sprechen Sie Ihre Mitspieler im Chat für gewöhnlich mit ihrem richtigen Namen oder mit dem Namen ihres Avatars / Charakters an?
- Ich schreibe alle meine Mitspieler mit dem Namen ihrer Spielfigur an.
 - Wenn ich den Namen der Realperson kenne, schreibe ich sie damit für gewöhnlich auch im Chat an.
 - Ich schreibe nur meine engeren Freunde im Chat mit ihrem wirklichen Namen an.
 - Ich nutze den Namen einer Spielfigur nur im Rollenspiel und schreibe meine Mitspieler ansonsten mit ihrem wirklichen Namen an.
 - Ich nutze Spielfiguren- und Realnamen ohne striktes Konzept und verwende sie abwechselnd / vermischt.
 - sonstiges Vorgehen: *[freie Texteingabe]*

Anmerkungen: In diesem Abschnitt wird hauptsächlich hinterfragt, inwiefern Abweichungen von sprachlich korrekten Ausdrücken im Chat kritisch gesehen werden, und warum sie trotzdem in Kauf genommen werden können. Es wurde hierbei zwischen „Orthographie“, „Groß- und Kleinschreibung“ und „Interpunktion“ unterschieden, um zu überprüfen, ob korrekte Umsetzung verschiedener sprachlicher und sprachbegleitender Merkmale als unterschiedlich wichtig angesehen wird. Es sollten außerdem die Vor- und Nachteile des Chats erschlossen werden (bzw. genauer: die Bewusstheit über seine Vor- und Nachteile) sowie der Grad der Nähe oder Distanz zwischen den Medienakteuren, gemessen anhand der Kontaktierungsgewohnheiten gegenüber Mitspielern.

Inhalt des Fragebogens

Teil 4: Die Internettelefonie / VoIP / "Teamspeak" und die gesprochene Sprache

Nachdem Sie sich zum Chat geäußert haben, geht es nun mit der nächsten wichtigen Kommunikationsform in MMORPGs weiter: der Internettelefonie. Lassen Sie sich nicht verwirren: Mit "Internettelefonie", "VoIP", "Voice over Internet Protocol" und "Teamspeak" ist in dieser Umfrage immer das Gleiche gemeint. Zentral ist hier spielbegleitende gesprochene Sprache – und alles, was dazu gehört.

34. Zu welchen Gelegenheiten nutzen Sie „Teamspeak“ oder andere Telefonieprogramme zur Kommunikation mit Ihren Mitspielern?
- für private und spielunabhängige Gespräche
 - für Gespräche mit langfristigen Spielergruppierungen (z.B. in einer „Gilde“ / „Sippe“ / „Legion“ o.Ä.)
 - beim Zusammenspiel in kleineren Gruppen aus bekannten Spielern

- beim Zusammenspiel in kleineren Gruppen, auch mit unbekannten Spielern
 - beim Zusammenspiel in größeren Gruppen (z.B. „Raids“ / „Schlachtzügen“ o.Ä.), solange mir möglichst alle Spieler bekannt sind
 - beim Zusammenspiel in größeren Gruppen (z.B. „Raids“ / „Schlachtzügen“ o.Ä.), auch wenn sie aus mir unbekannten Spielern bestehen
 - beim Rollenspiel
 - gar nicht
 - sonstige Gelegenheiten: [freie Texteingabe]
35. Wo sehen Sie die besondere Stärke der Internettelefonie? Gibt es Situationen, in denen sie sich besser zur Kommunikation eignet als der Chat?
- [freie Texteingabe]
36. Wo sehen Sie die Schwächen der Internettelefonie? In welchen Situationen greifen Sie doch lieber auf den Chat zurück?
- [freie Texteingabe]
37. Sprechen Sie sich im VoIP für gewöhnlich mit Ihrem realen Namen oder mit dem Namen Ihres Avatars / Charakters an?
- Ich spreche alle meine Mitspieler mit dem Namen ihrer Spielfigur an.
 - Wenn ich den Namen der Realperson kenne, spreche ich sie damit für gewöhnlich auch im Teamspeak an.
 - Ich spreche nur meine engeren Freunde im Teamspeak mit ihrem wirklichen Namen an.
 - Ich nutze Spielfiguren- und Realnamen ohne striktes Konzept und verwende sie abwechselnd / vermischt.
 - sonstiges Vorgehen: [freie Texteingabe]
38. Nutzen Sie auch gelegentlich Chat- und Textfunktionen innerhalb Ihres Internettelefonieprogrammes (z.B. zum Posten von Links, zum Senden privater Nachrichten, zum "Anstupsen" unaufmerksamer Mitspieler o.Ä.)?
- ja
 - nein
39. Falls Frage 38 mit „ja“ beantwortet wurde: Welche Chat- und Textfunktionen innerhalb Ihres Internettelefonieprogrammes / Teamspeak nutzen Sie? (Mehrfachantworten sind möglich)
- Chatfunktionen, um mit Spielergruppen zu reden, wenn ich nicht in das Spiel eingewählt bin
 - Chatfunktionen, um Einzelpersonen privat und/oder spielextern anzusprechen
 - "Anstupsfunktionen", um jemanden während des Spielens auf mich aufmerksam zu machen
 - Chatfunktionen, um Hyperlinks zu posten, die innerhalb des Spiels nicht geöffnet werden könnten
 - sonstige Funktionen: [freie Texteingabe]

Anmerkungen: Dieser Teil der Umfrage sollte die Eignung der Internettelefonie für die Spielerkommunikation gegenüber der Chatkommunikation überprüfen. Dazu sollte überprüft werden, ob die Internettelefonie in bestimmten Kontexten eindeutig bevorzugt wird. Außerdem sollte kontrolliert werden, ob sich die Nutzer in der Internettelefonie mit einer höheren Wahrscheinlichkeit auf privaterer Ebene unterhalten. Es wurde außerdem überprüft, wie geläufig die (in den sonstigen Daten nicht vorkommenden) ergänzenden (v.A. textuellen) Kommunikationsformen der Internettelefonieprogramme in der Spielerkommunikation sind.

Inhalt des Fragebogens

Teil 5: Der Spieler und seine Spielfigur: Äußere Gestaltung und "Emoting"

Auch die Spielfigur (häufig auch: "Avatar", "Charakter", "Char") kann Teil der Spielerkommunikation sein. In diesem Abschnitt geht es um die Frage, inwiefern die Spielfigur für Ihre Kommunikation eine Rolle spielt.

40. Welches Geschlecht haben Ihre Spielfiguren normalerweise?
 - ☐ Ich spiele ausschließlich männliche Spielfiguren
 - ☐ Ich spiele ausschließlich weibliche Spielfiguren
 - ☐ Ich spiele tendenziell männliche Spielfiguren, erstelle aber auch hin und wieder eine weibliche
 - ☐ Ich spiele tendenziell weibliche Spielfiguren, erstelle aber auch hin und wieder eine männliche
 - ☐ Ich spiele männliche und weibliche Spielfiguren gemischt und habe keine klare Präferenz
41. Wie wichtig ist Ihnen das äußere Erscheinungsbild Ihrer Spielfigur?
 - ☐ Likert-Skala von 1 (unwichtig) bis 6 (wichtig)
42. Worauf achten Sie besonders bei der äußeren Gestaltung Ihrer Spielfiguren? (Mehrfachantworten sind möglich)
 - ☐ Gestaltung von individuellen Gesichtszügen
 - ☐ Gestaltung eines auffälligen, individuellen Körperbaus (z.B. Körpergröße, Schulterbreite, Muskelmasse)
 - ☐ Haare und Frisur der Spielfigur
 - ☐ Hautfarbe der Spielfigur
 - ☐ Kleidung und Ausrüstung der Spielfigur
 - ☐ Zusätzliche visuelle Effekte (z.B. leuchtende Ausrüstungsgegenstände o.Ä.)
 - ☐ "Accessoires" an der Spielfigur (z.B. sichtbarer Schmuck, Flügel, Waffen)
 - ☐ ein passendes Fortbewegungsmittel (z.B. Reittiere oder Fahrzeuge)
 - ☐ passende Begleiter oder Haustiere

- gar nichts
 - Sonstiges: [freie Texteingabe]
43. "Emotes" bieten Ihnen im Spiel die Möglichkeit, Gestik der Spielfigur, Chatnachrichten und manchmal auch Tonausgabe in einem einzigen Textbefehl miteinander zu verbinden (z.B. durch Texteingaben wie /grüßen, /tanzen, /verbeugen). Wozu verwenden Sie diese Funktion?
- Ich verwende Emotes für einen praktischen Nutzen, z.B. um damit auf Dinge oder andere Spieler zu deuten.
 - Ich verwende Emotes in scherzhafter Funktion, beispielsweise um Mitspieler aufzuziehen oder zu necken.
 - Ich verwende Emotes, um mit Mitspielern zu kommunizieren, mit denen ich sonst nicht in Kontakt treten kann (z.B., weil die Spielfiguren unterschiedliche "Sprachen" sprechen).
 - Ich verwende Emotes zum Flirten mit meinen Mitspielern.
 - Ich liefere mir mit meinen Mitspielern "Emotebattles", in denen es darum geht, möglichst viele Emotes aufeinander folgen zu lassen, ohne dabei etwas schreiben zu müssen.
 - Ich verwende Emotes im Rollenspiel, z.B. um meine Figur lebendiger wirken zu lassen.
 - Ich verwende Emotes, wenn ich keine Lust habe, zu schreiben oder in der Internettelefonie zu sprechen.
 - Ich verwende niemals Emotes.
 - sonstige Anwendungsmöglichkeiten von Emotes: [freie Texteingabe]

Anmerkungen: Teil 5 der Umfrage soll erschließen, wie Spieler ihre Avatare aktiv gestalten und welche Elemente der Gestaltung besonders wichtig sind. Das ist insbesondere für die Analyse der Rollenspielkommunikation bedeutungsvoll: Die Ergebnisse der Teilmengen (Rollenspieler / Nicht-Rollenspieler) lassen sich direkt gegeneinander abgleichen und zeigen damit auf, ob diese Gestaltungsaspekte für Rollenspieler von größerer Bedeutung sind, als für Nicht-Rollenspieler.

Die Frage zu den Emotes soll Hinweise darauf geben, für welche Kommunikationskontexte Emotes überhaupt geeignet sind und als wie zentral oder marginal ihre Rolle in der Spielerkommunikation wahrgenommen wird.

Inhalt des Fragebogens

Teil 6: "Oh, das glitzert aber hübsch..." - Die Spielgrafik

Sie befinden sich schon fast auf der Zielgeraden! Kommunikation zwischen Spielern findet nicht nur auf sprachlicher Ebene statt. Auch die Spielgrafik bietet einige Kommunikationsmöglichkeiten. Dazu zählen beispielsweise grafische Markierungen in der Spielumgebung und nonverbale Zeigegesten. Der folgende kurze Abschnitt setzt sich mit diesen Aspekten auseinander.

44. Welche Möglichkeiten für grafische Markierungen bietet Ihr aktuelles MMORPG an? (Mehrfachantworten sind möglich)
 - ☐ ortsgebundene Markierungen („Weltmarkierungen“, z.B. durch Farben oder Formen)
 - ☐ Markierungen auf Spielfiguren
 - ☐ Markierungen auf Nichtspielercharakteren/NSCs/Mobs
 - ☐ gar keine Markierungsmöglichkeiten
 - ☐ sonstige Markierungsmöglichkeiten [freie Texteingabe]
45. Welche Möglichkeiten nutzen Sie bevorzugt, um den Blick Ihrer Mitspieler auf einen bestimmten Punkt innerhalb der Spielumgebung zu lenken? (Mehrfachantworten sind möglich)
 - ☐ Ich verwende eine grafische Markierung, um den gemeinten Punkt zu markieren.
 - ☐ Ich lasse meinen Avatar an die Stelle laufen und springen, um auf den Punkt aufmerksam zu machen.
 - ☐ Ich beschreibe die Stelle verbal.
 - ☐ Ich nutze ein Emote, um darauf zu zeigen.
 - ☐ Ich beschreibe die Stelle verbal.
 - ☐ sonstige Vorgehensweisen: [freie Texteingabe]

Anmerkungen: Der kurze Ausschnitt diene vor allem der Einschätzung, ob die grafischen Markierungen (der ersten Beobachtungen durch den Versuchsleiter entsprechend) in weiten Teilen der MMORPG-Kommunikation verbreitet sind, und ob diese ein bevorzugter Modus für die Erzeugung visueller Salienz, bzw. zur Anwendung visuell basierter Deixis sind. Es sollte außerdem erfasst werden, ob es Alternativen zu in den sonstigen Daten zentralen visuellen Modi gibt.

Inhalt des Fragebogens

Teil 7: Intermezzo: Wer bin ich? Und wen stelle ich dar? - Das Rollenspiel

(nur für diejenigen Probanden, die das Rollenspiel als einen ihrer Interessensbereiche angegeben haben)

Sie haben anfangs angegeben, dass Sie sich für das Rollenspiel interessieren. Es ist vorstellbar, dass Sie von der Kommunikation im Rollenspiel ganz eigene Vorstellungen haben. Bitte beantworten Sie daher einige wenige zusätzliche Fragen zur Rollenspiel-Thematik.

46. Wie wichtig sind Ihrer Meinung nach folgende Punkte für ein atmosphärisch gelungenes Rollenspiel? (Likert-Skala von 1 bis 5: 1: essenziell wichtig; 2: hilfreich; 3: neutral/unwichtig; 4: störend; 5: spielzerstörend.
 - ☐ korrekte Rechtschreibung
 - ☐ korrekte Interpunktion
 - ☐ korrekte Großschreibung
 - ☐ Einsatz rollenspieltauglicher Chatchannels wie „sagen“ und „schreien“
 - ☐ Einsatz von „out of character“-Channels zur Absprache des gemeinsamen Spiels
 - ☐ Einsatz anderer Chatchannels (z.B. Handelschannels, allgemeine Channels, regionale Channels)
 - ☐ Einsatz von „Rollenspielflags“ (spielinternen Texten zur Charakterbeschreibung)
 - ☐ Einsatz der Internettelefonie / des Teamspeaks
 - ☐ Anpassung der Kleidung der Spielfigur an den gespielten Charakter
 - ☐ Einsatz von Emoticons / Smileys im Chat
 - ☐ Einsatz von „Emotes“
 - ☐ Schreiben mit realweltlichem Dialekten oder Akzenten
 - ☐ Schreiben mit Dialekten oder Akzenten aus der Spielwelt
 - ☐ nachträgliche Verbesserung von Schreibfehlern in einem neuen Chatbeitrag
47. Nutzen Sie beim Rollenspiel spielspezifische Fremd- bzw. Kunstsprachen (z.B. das „Elbische“ aus *Der Herr der Ringe Online* oder das „Orcische“ aus *World of Warcraft*), oder Dialekte und Akzente, um Ihren Charakter authentischer zu gestalten
 - ☐ Meine Charaktere nutzen vereinzelt Wörter aus spielspezifischen Fremd- oder Kunstsprachen
 - ☐ Ich beherrsche ganze Sätze oder ein Grammatikregelwerk einer spielspezifischen Fremd- oder Kunstsprache und lasse meine Charaktere gelegentlich damit sprechen.
 - ☐ Ich statte meine Charaktere gelegentlich mit spieltypischen Dialekten aus.
 - ☐ Ich statte meine Charaktere gelegentlich mit Akzenten aus spielinternen Fremdsprachen aus.
 - ☐ Ich nutze meinen eigenen Dialekt/Akzent aus dem wirklichen Leben, um meinem Charakter eine individuelle Sprechweise zu verleihen.

- Ich versuche stets, hochdeutsch zu schreiben.
- 48. In den ersten Beobachtungen von Rollenspiel-Sequenzen wurde festgestellt, dass sich manche Spieler bei der sprachlichen Gestaltung ihrer Rollenspiel-Beiträge an bestimmten Vorbildern zu orientieren scheinen, um eine bessere Stimmung zu erzeugen. Welche sprachlichen Vorbilder nutzen Sie für die Rollenspiel-Kommunikation?
 - Das Fantasy-Genre in Film und Fernsehen
 - Das Fantasy-Genre in Computerspielen
 - Buchvorlagen aus der Unterhaltungsliteratur
 - Buchvorlagen aus der höheren oder Bildungsliteratur
 - Ich schreibe/spreche intuitiv so, wie es für mich „altertümlich“ klingt
 - Ich nutze alte Sprachen als Vorlage (bspw. das Mittelhochdeutsche oder das Althochdeutsche)
 - Ich nutze altmodisch klingende Dialekte als Vorlage
 - Ich versuche niemals, die Sprache meiner Charaktere für das Rollenspiel anzupassen
 - Sonstige Vorlagen oder Hilfen: [freie Texteingabe]

Anmerkungen: Die Fragen sollen bei der Erklärung helfen, warum die Ausdrucksweise im Rollenspiel so stark von der Ausdrucksweise in anderen MMORPG-typischen Handlungskontexten abweicht. Dabei soll nicht nur noch einmal überprüft werden, inwiefern die sprachliche Korrektheit in diesem Kontext eine wesentliche Rolle spielt, sondern auch welche Modi im Rollenspiel überhaupt als adäquat gelten und welche es effektiv stören können.

Inhalt des Fragebogens

Abschluss: Einige Rahmendaten zu Ihrer Person

Zum Abschluss folgen noch einige Fragen zu Ihrer Person. Wichtig sind solche Angaben, um Korrelationen zwischen Eigenschaften der Akteure und deren sprachlichem Stil ausfindig zu machen. Keine Sorge: Ihre Angaben bleiben selbstverständlich anonym.

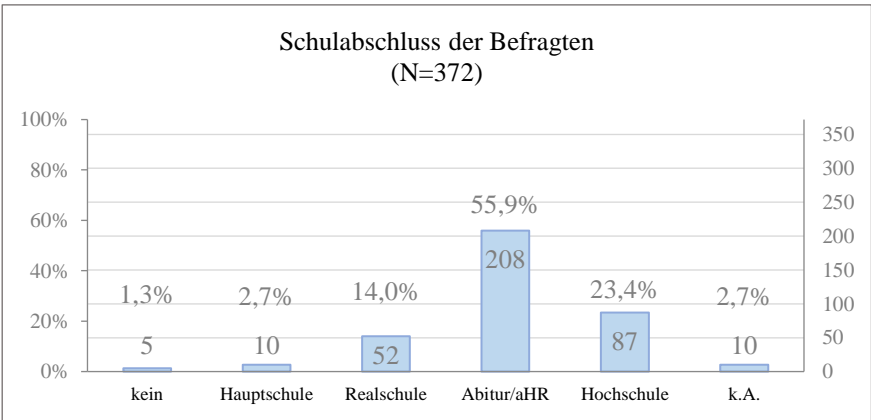
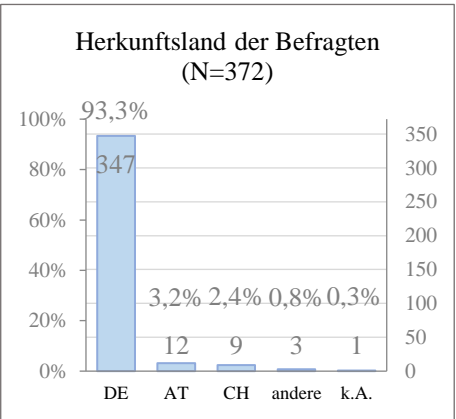
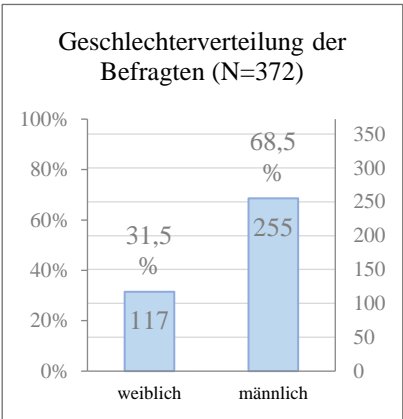
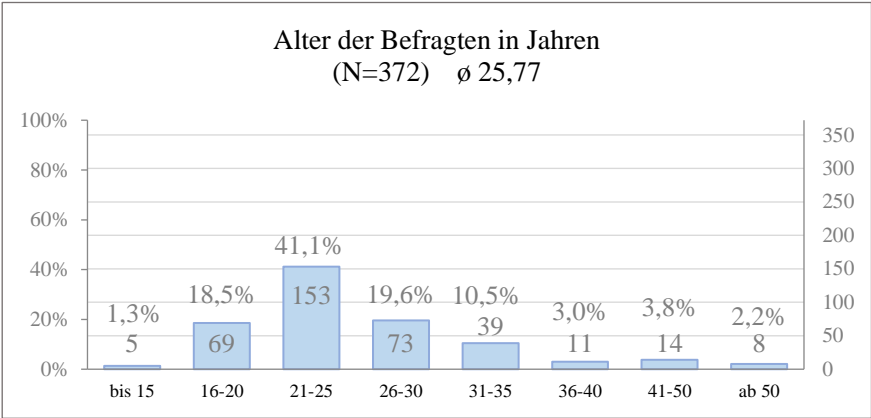
- Bitte geben Sie Ihr Geschlecht an:
 - weiblich
 - männlich
- Bitte geben Sie Ihr Alter an:
 - [Angabe in ganzen Zahlen]
- In welchem Land leben Sie?
 - Deutschland
 - Österreich

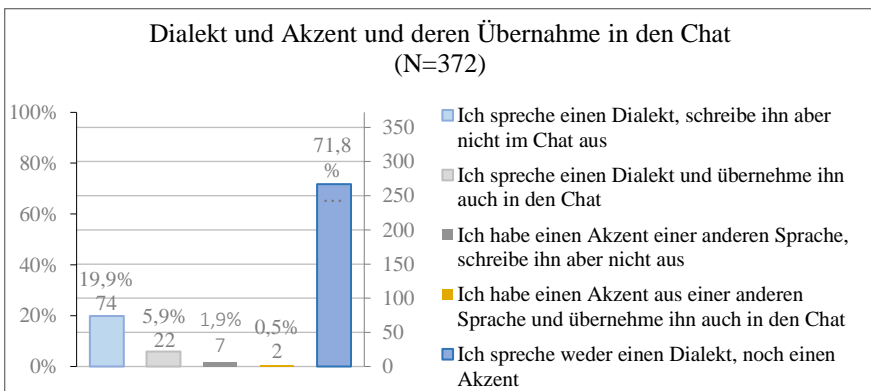
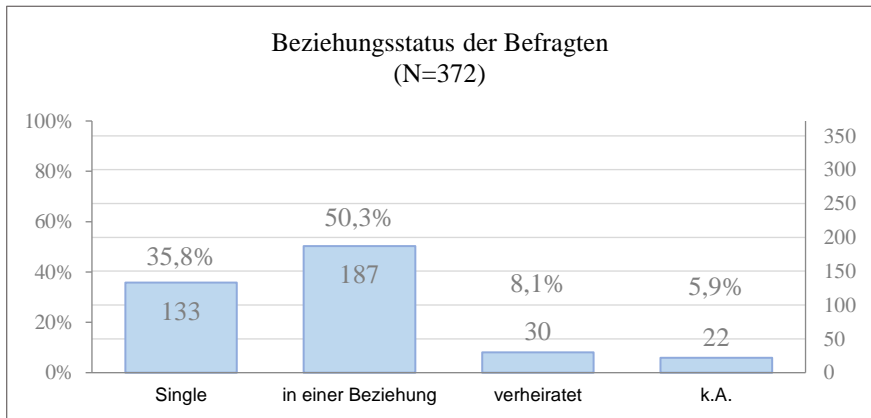
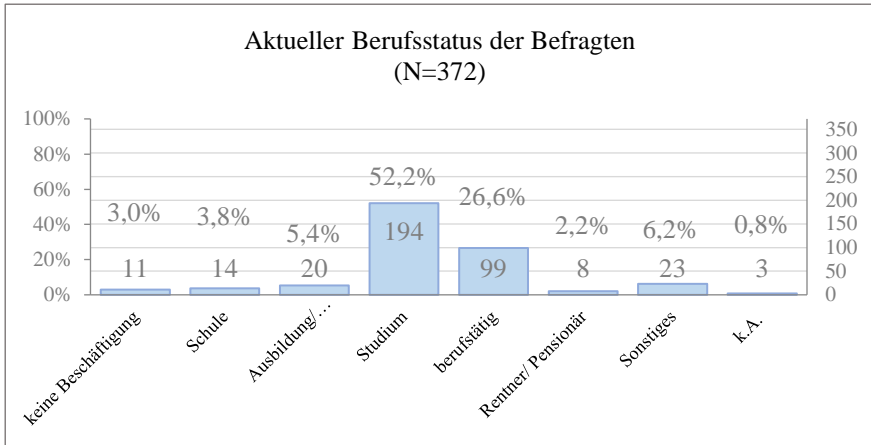
- ☐ Schweiz
 - ☐ anderes Land: [freie Texteingabe]
 - ☐ keine Angabe
 - ☐ Sprechen Sie einen Dialekt oder einen Akzent aus einer anderen Sprache als dem Deutschen? Nutzen Sie diesen auch im Chat?
 - ☐ Ich spreche Dialekt, schreibe ihn aber nicht im Chat aus.
 - ☐ Ich spreche Dialekt und übernehme ihn auch in den Chat.
 - ☐ Ich habe einen Akzent aus einer anderen Sprache, schreibe ihn aber nicht im Chat aus.
 - ☐ Ich habe einen Akzent aus einer anderen Sprache und übernehme ihn auch in den Chat.
 - ☐ Ich spreche weder einen Dialekt, noch einen Akzent.
 - ☐ Welchen Schulabschluss besitzen Sie?
 - ☐ kein Schulabschluss
 - ☐ Hauptschule
 - ☐ Realschule
 - ☐ Abitur / allgemeine Hochschulreife
 - ☐ Hochschulabschluss
 - ☐ keine Angabe
49. Befinden Sie sich zurzeit in einer Ausbildung, bzw. im Berufsleben?
- ☐ keine Beschäftigung / Orientierungsphase
 - ☐ Schule
 - ☐ Ausbildung / Berufsschule
 - ☐ Studium
 - ☐ berufstätig
 - ☐ Rentner / Pensionär
 - ☐ Sonstiges: [freie Texteingabe]
 - ☐ keine Angabe
50. Führen Sie zurzeit eine Beziehung?
- ☐ ohne Beziehung
 - ☐ in einer Beziehung
 - ☐ verheiratet
 - ☐ keine Angabe

Sie haben es geschafft! Die Umfrage ist damit abgeschlossen!

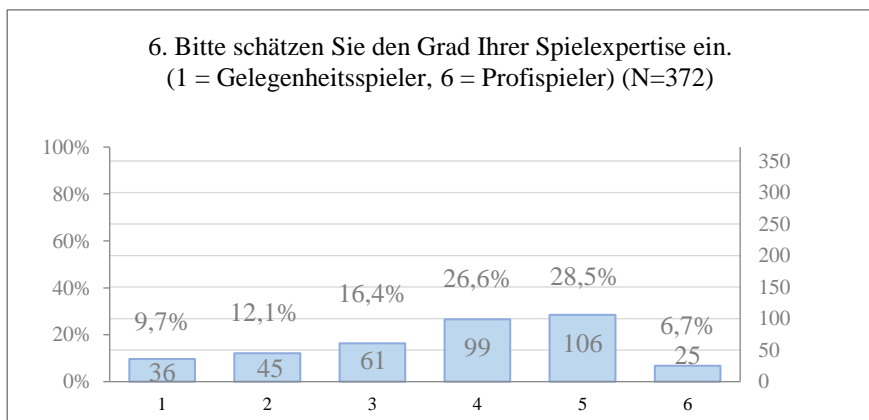
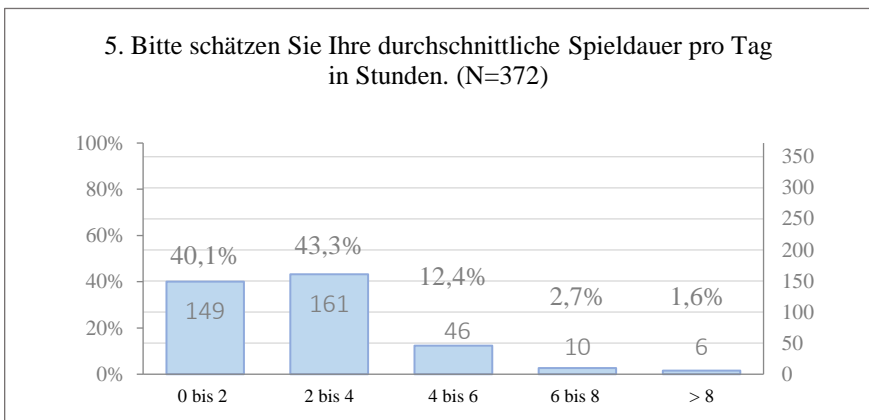
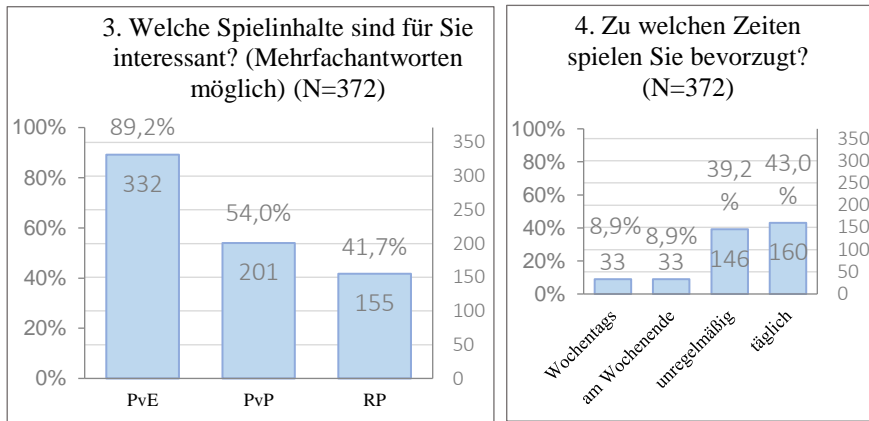
Anmerkung: Die Erfassung der biografischen Daten dient der besseren Einschätzbarkeit der Akteursgruppen. Hierdurch sollen sich vor allem Zusammenhänge zwischen Sprachverwendung und Alter, Bildungsgrad und sprachlicher Herkunft herleiten lassen.

Auswertung der Online-Umfrage: Biografische Daten

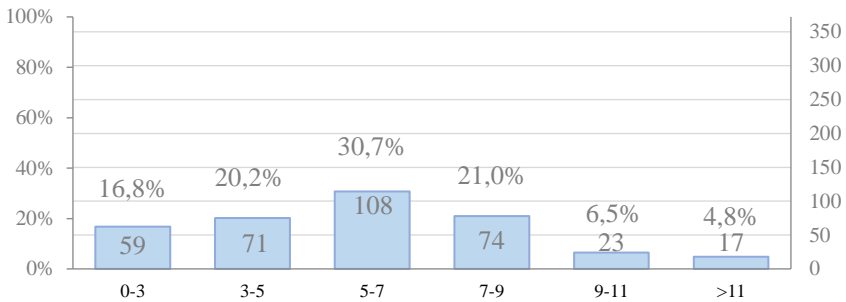




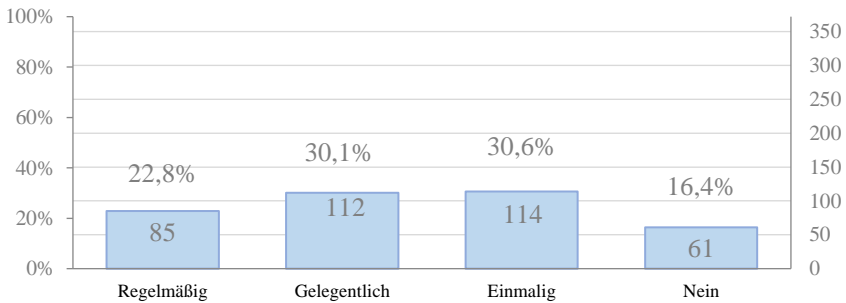
Auswertung der Online-Umfrage, Teil 1: Spielgewohnheiten



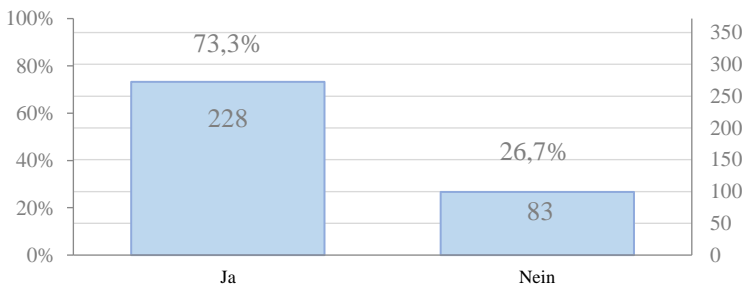
7. Bitte schätzen Sie Ihre bisherige Spielzeit in Jahren.
(N=352) \bar{x} 5,57



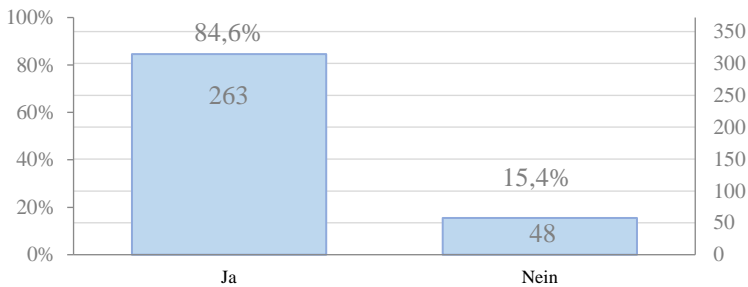
8. Haben Sie schon längere Spielpausen (über mehrere Monate/Jahre) gehabt? (N=372)



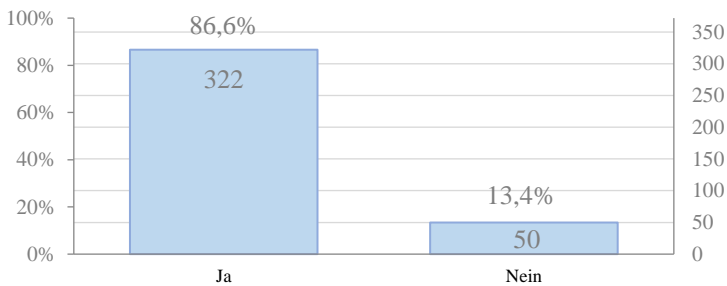
9. Hatten Sie nach Ihrer Spielpause Probleme, in das Spiel zurück-zufinden? (N=311)



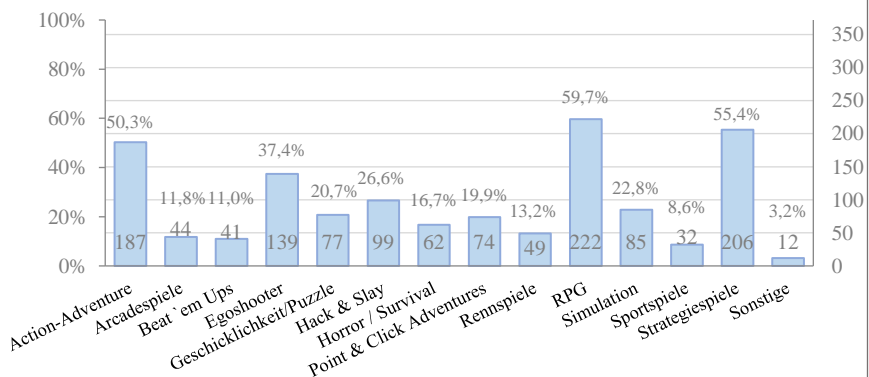
10. Hatten Sie danach Probleme, sich wieder in die Sprachgewohnheiten Ihrer Mitspieler einzufinden? (N=311)



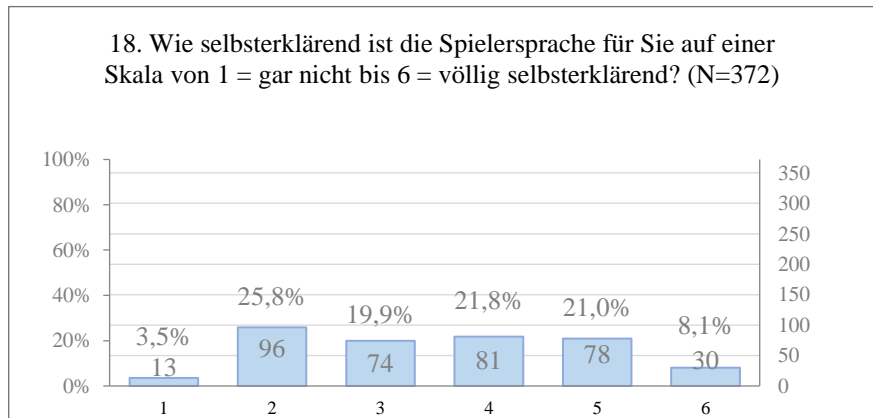
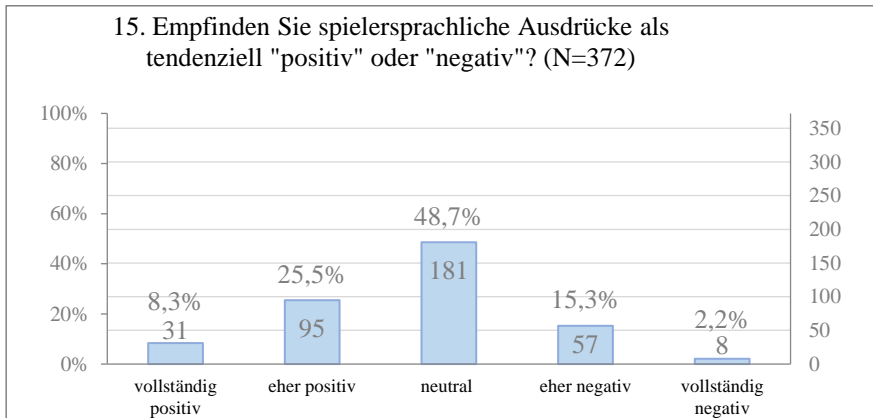
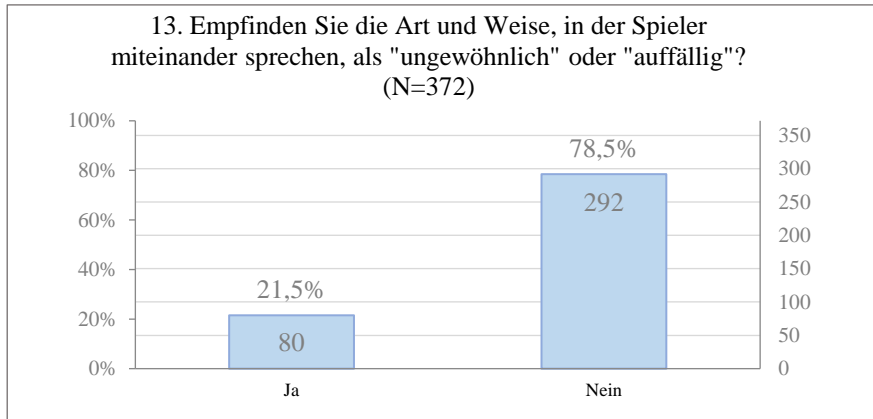
11. Spielen Sie auch Einzelspieler-Spiele? (N=372)



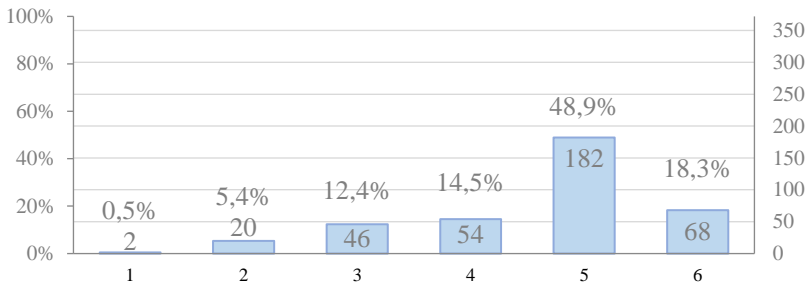
12. Welche Genres bevorzugen Sie bei Einzelspieler-Spielen? (N=322)



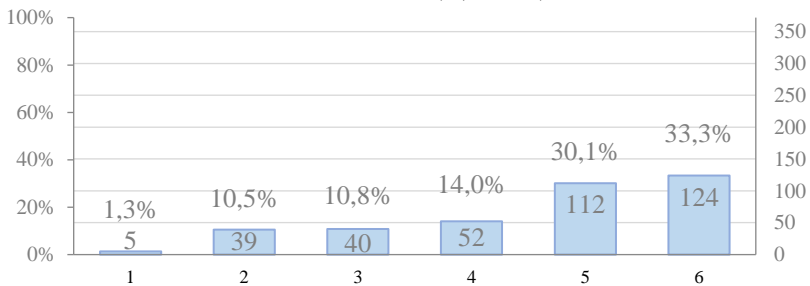
Auswertung der Online-Umfrage, Teil 2: Spielersprachliche Ausdrücke



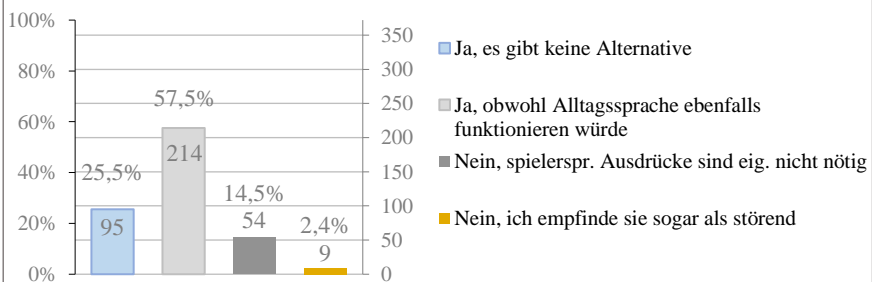
19. Wie häufig ergeben sich Verständnisprobleme auf einer Skala von 1 = sehr häufig bis 6 = nie? (N=372)



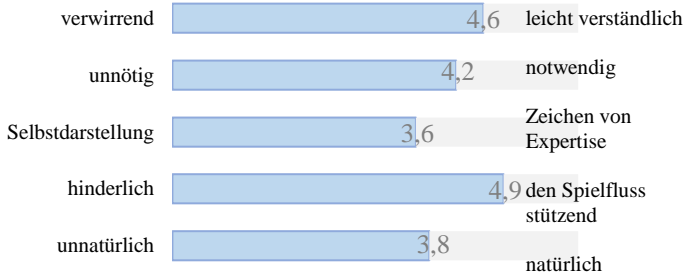
20. Müssen Sie sich spielerische Ausdrücke gezielt aneignen? (1 = 'ich muss alles gezielt lernen' bis 6 = 'ich eigne mir alles automatisch an') (N=372)



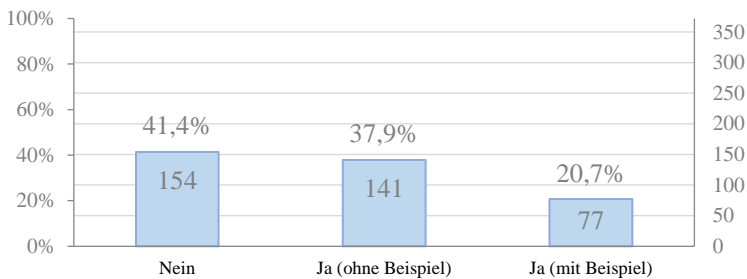
21. Halten Sie spielerische Ausdrücke notwendig für eine effiziente Kommunikation? (N=372)



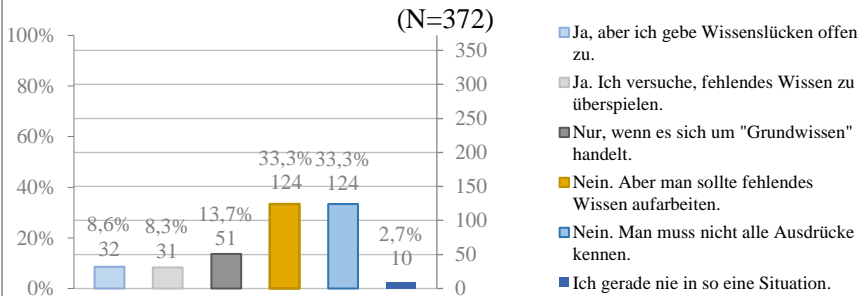
22. Spielerspr. Ausdrücke sind für Sie im Allgemeinen...
(N=372)



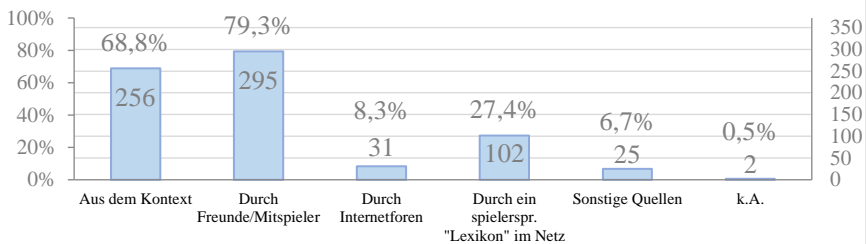
23. Gibt es für Sie inakzeptable Extremfälle spielerspr. Ausdrucksweisen? (N=372)



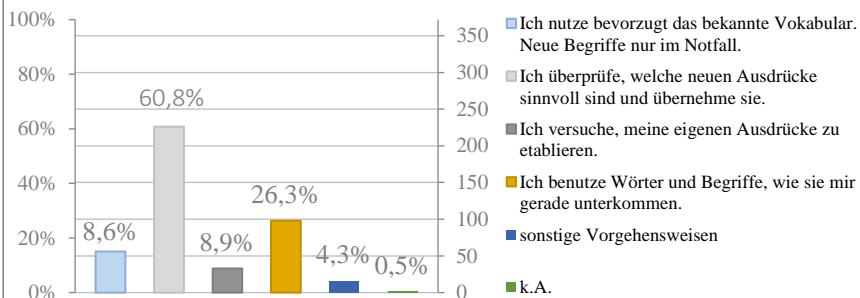
24. Empfinden Sie es als unangenehm, spielerspr. Ausdrücke nicht zu kennen?
(N=372)



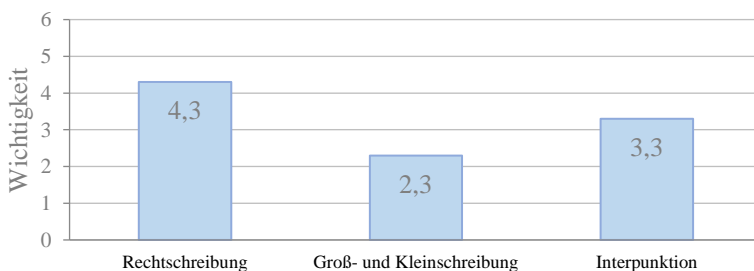
25. Wie versuchen Sie, Bedeutung von Spielerspr. Ausdrücken zu erschließen, die Sie nicht kennen?
(Mehrfachantworten möglich) (N=372)



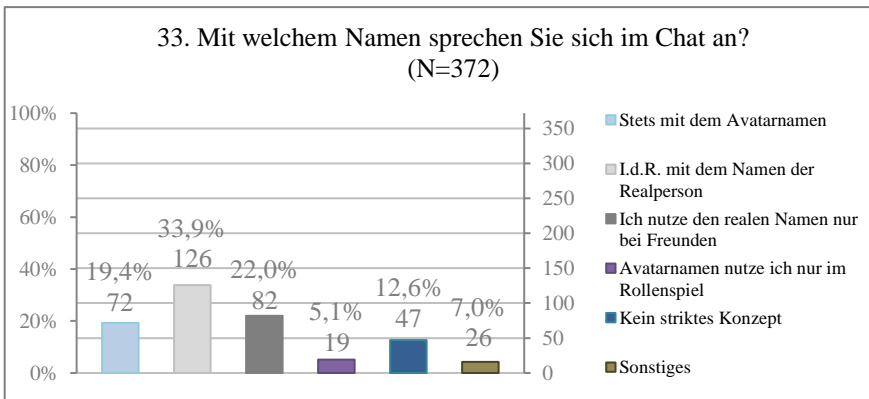
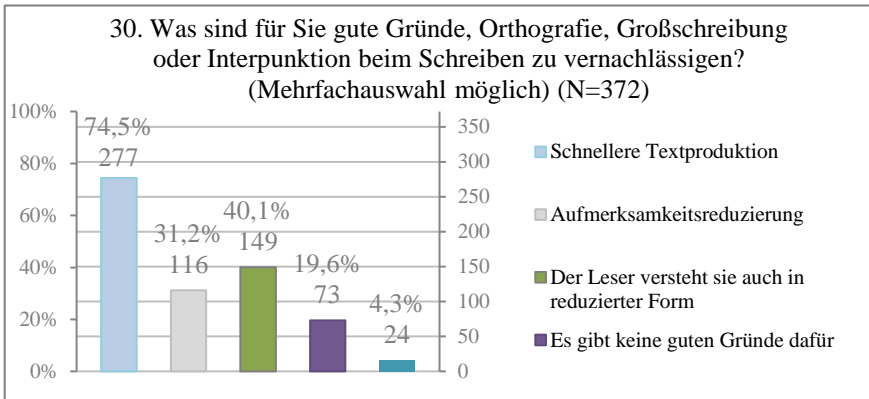
26. Sie spielen ein neues MMORPG. Wie verhalten Sie sich?
(Mehrfachantworten möglich) (N=372)



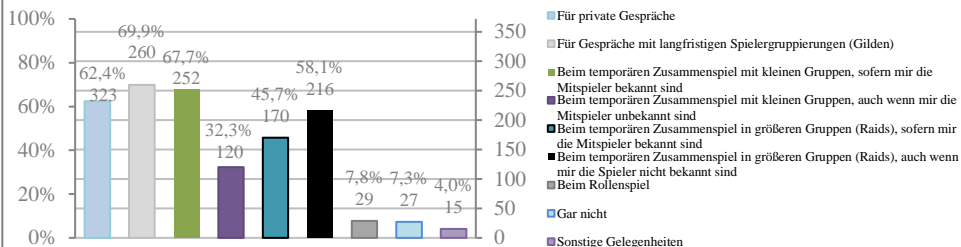
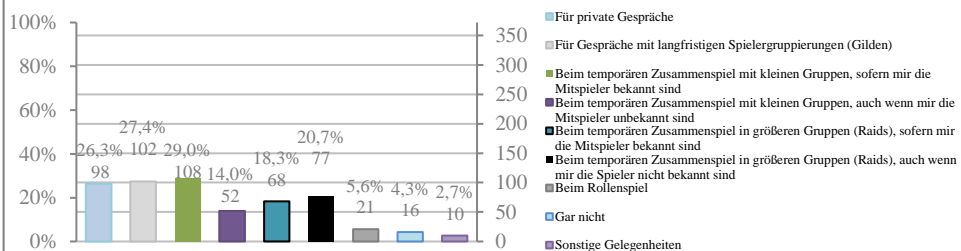
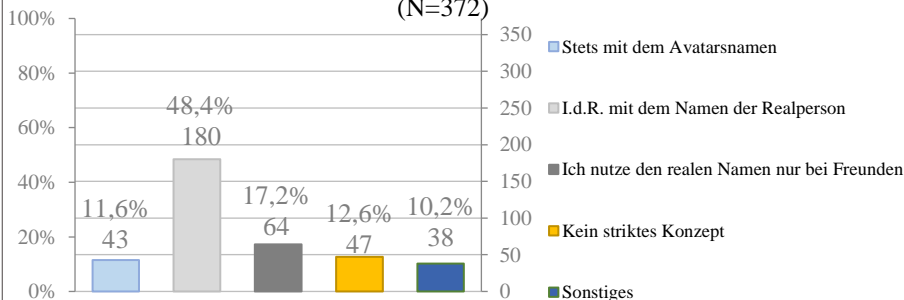
27-29. Wie wichtig sind Ihnen die folgenden Punkte im Chat?
(Skala von 1 = unwichtig bis 6 = wichtig) (N=372)

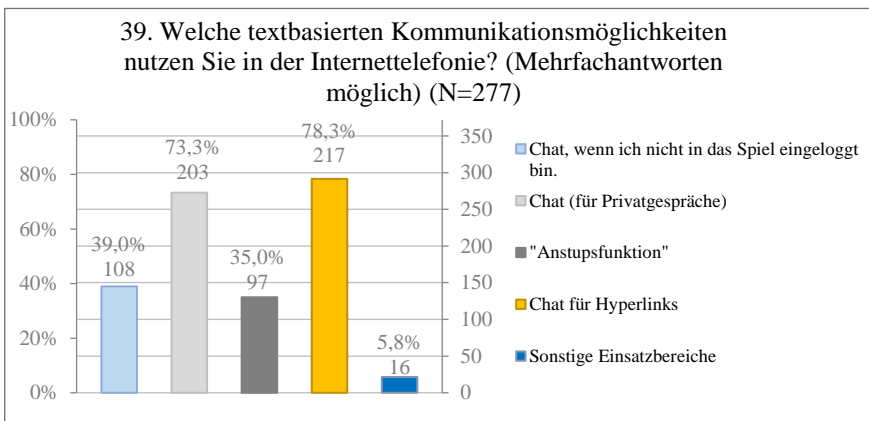
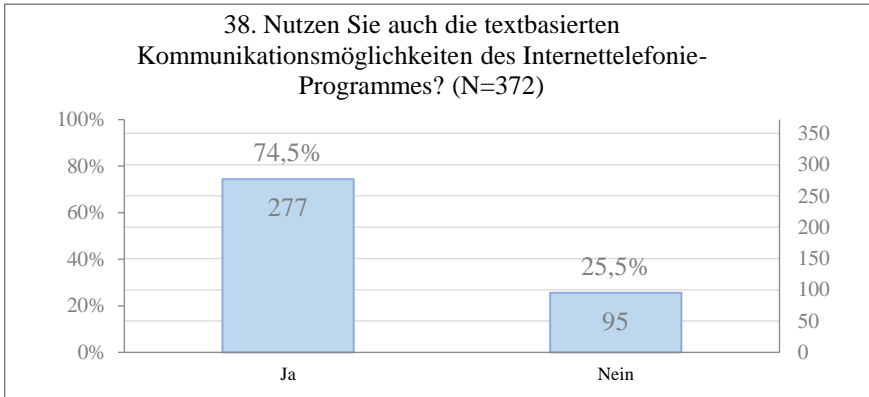


Auswertung der Online-Umfrage, Teil 3: Chat und Orthografie

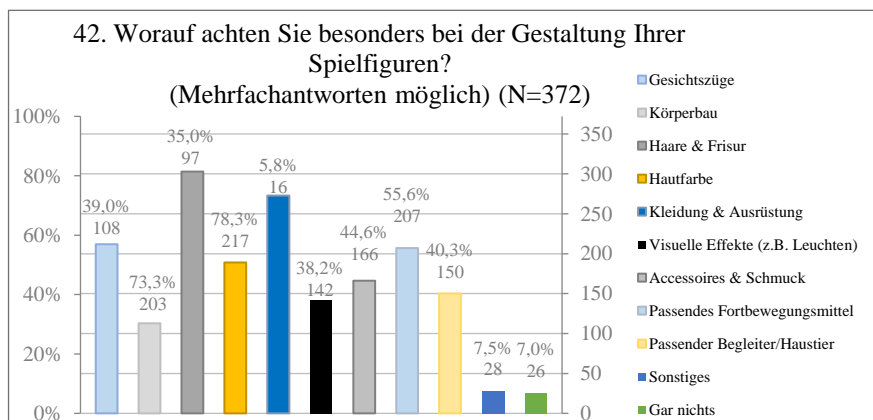
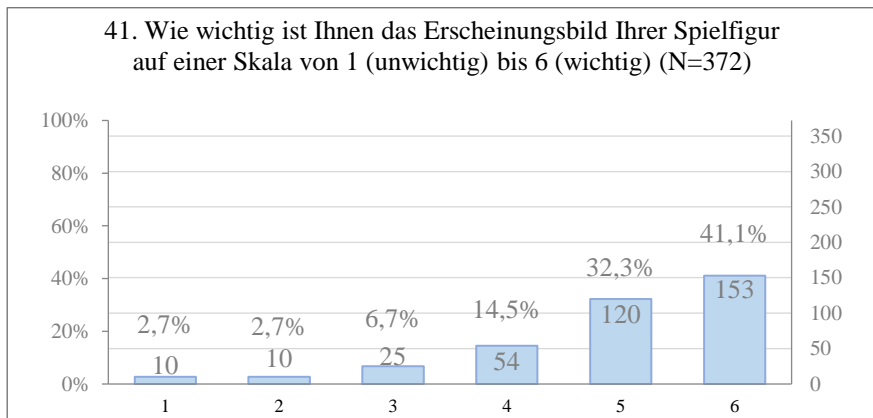
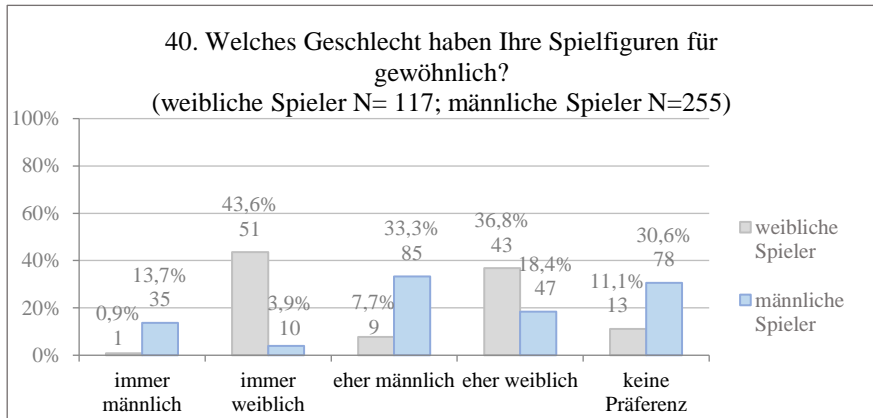


Auswertung der Online-Umfrage, Teil 4: Internettelefonie

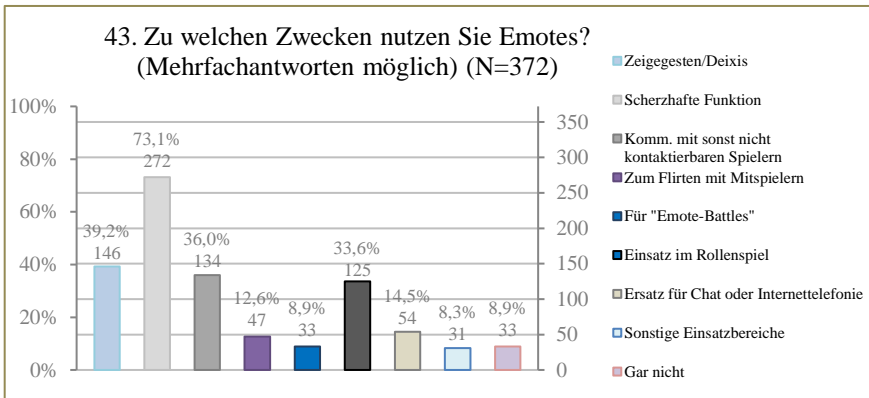
34.(a) Zu welchen Gelegenheiten nutzen Sie die Internettelefonie?
(Mehrfachantworten möglich) (N=372)34.(b) Zu welchen Gelegenheiten nutzen Sie die Internettelefonie?
(Mehrfachantworten möglich) (Nur Rollenspieler, N=155)37. Mit welchem Namen sprechen Sie sich in der Regel in der Internettelefonie an?
(N=372)



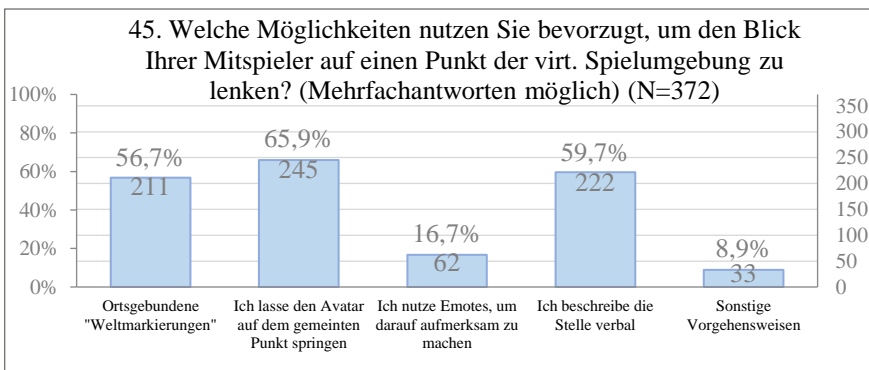
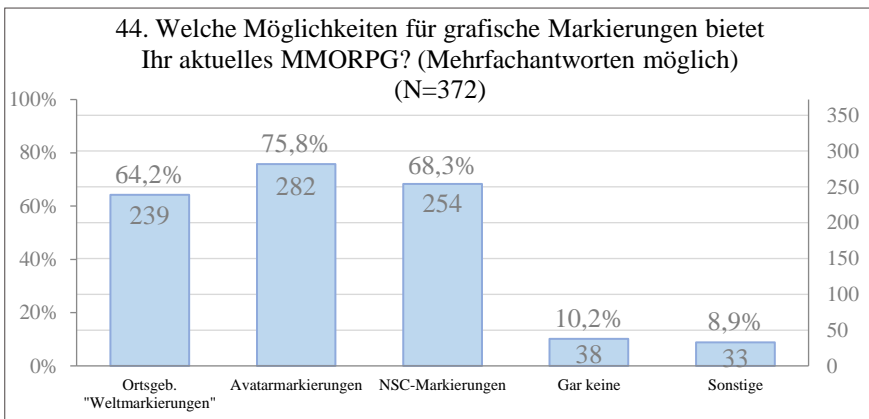
Auswertung der Online-Umfrage, Teil 5: Spielercharaktere und



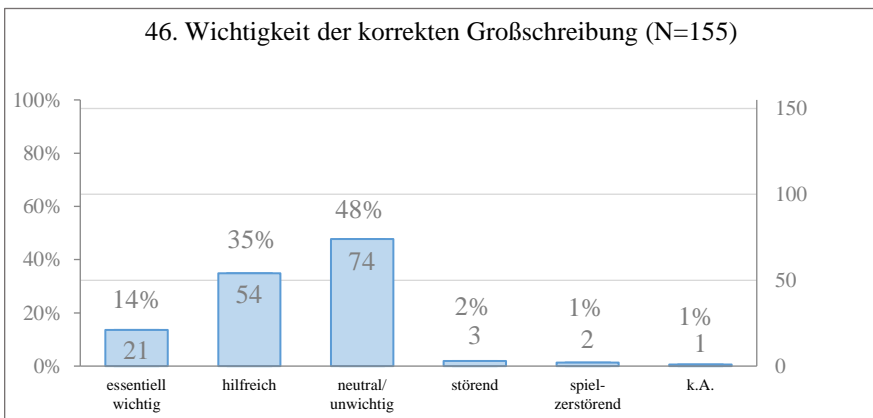
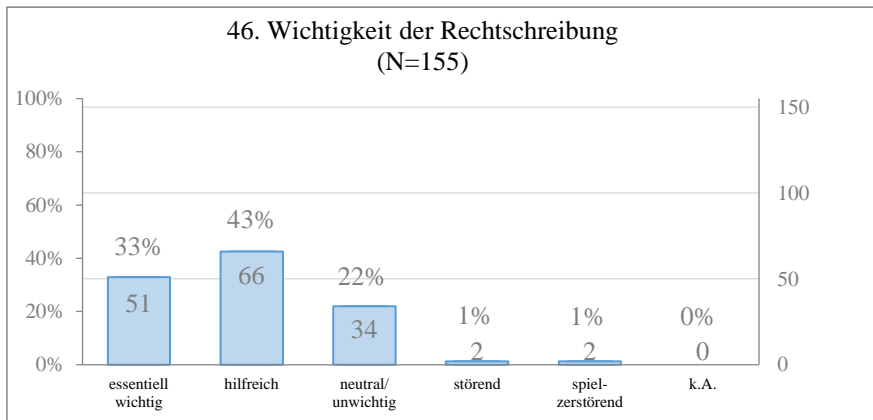
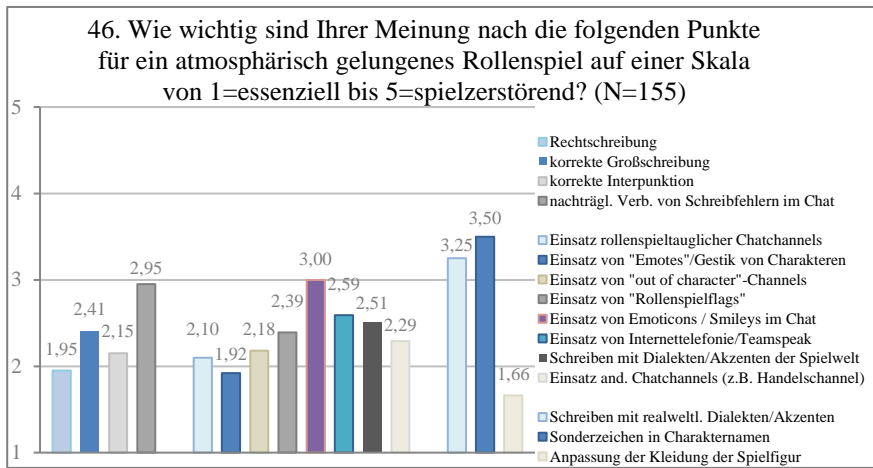
Emotes



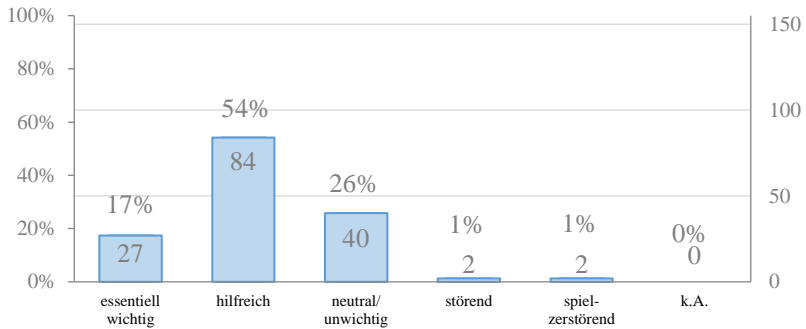
Auswertung der Online-Umfrage, Teil 6: Spielgrafik



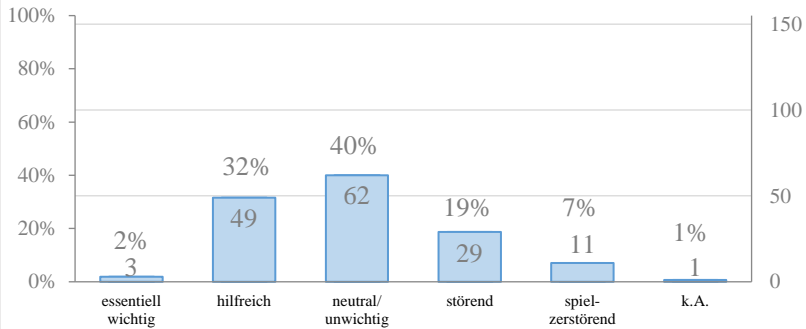
Auswertung der Online-Umfrage, Teil 7: Rollenspiel (N=155)



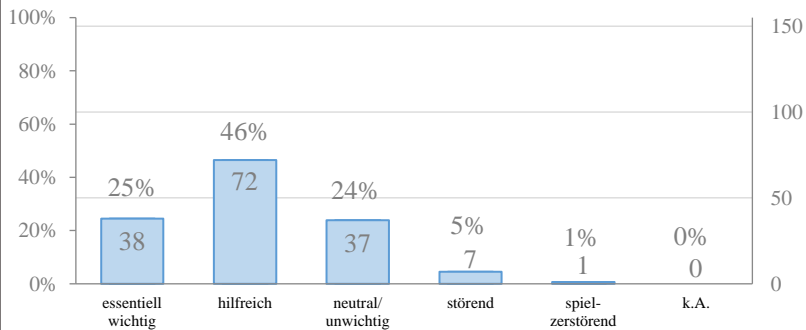
46. Wichtigkeit der korrekten Interpunktion (N=155)

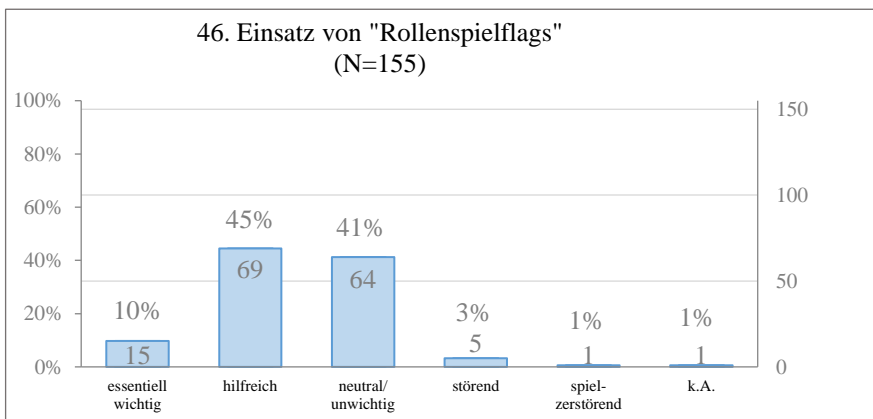
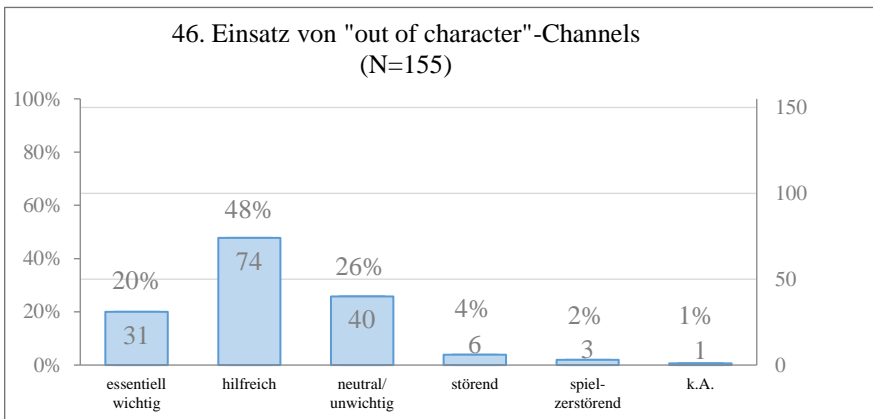
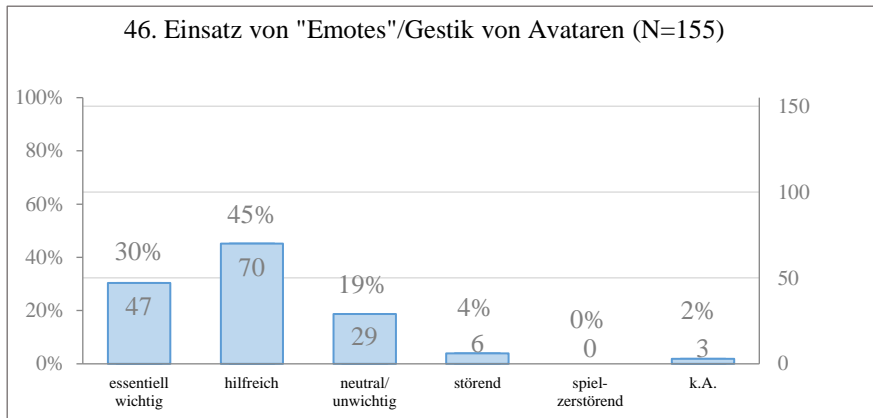


46. Wichtigkeit nachträglicher Verbesserungen (N=155)

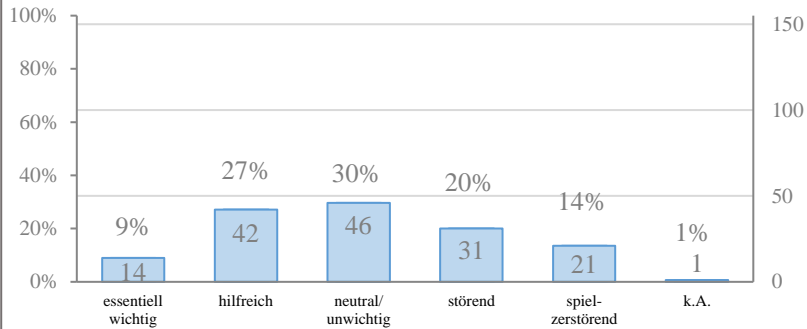


46. Einsatz rollenspieltauglicher Channels wie 'flüstern' und 'schreien' (N=155)

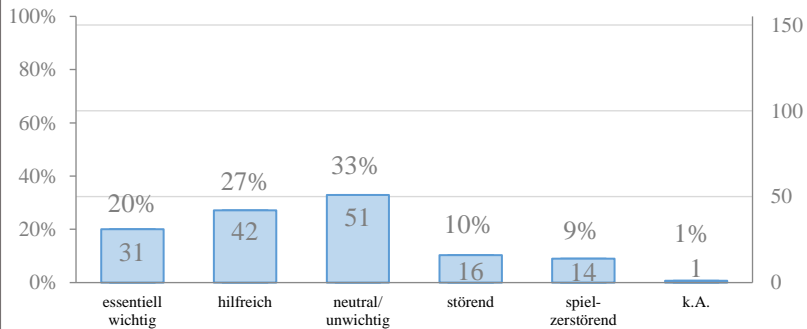




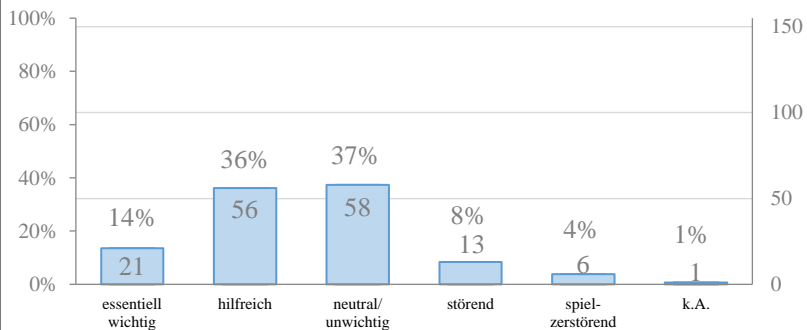
46. Einsatz von Emoticons / Smileys im Chat (N=155)

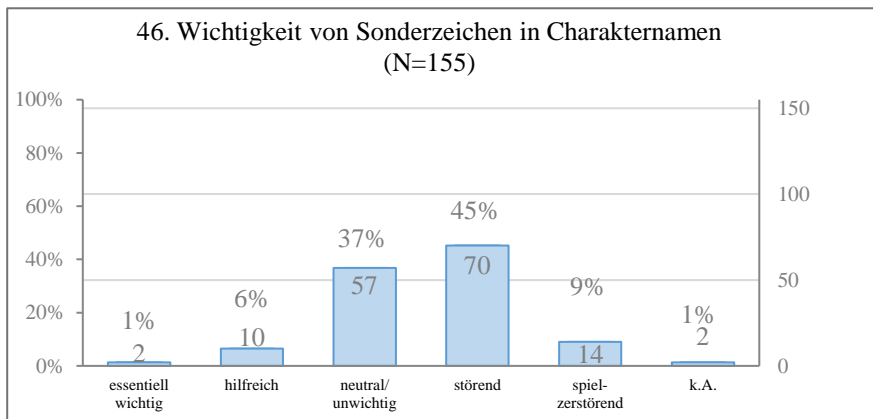
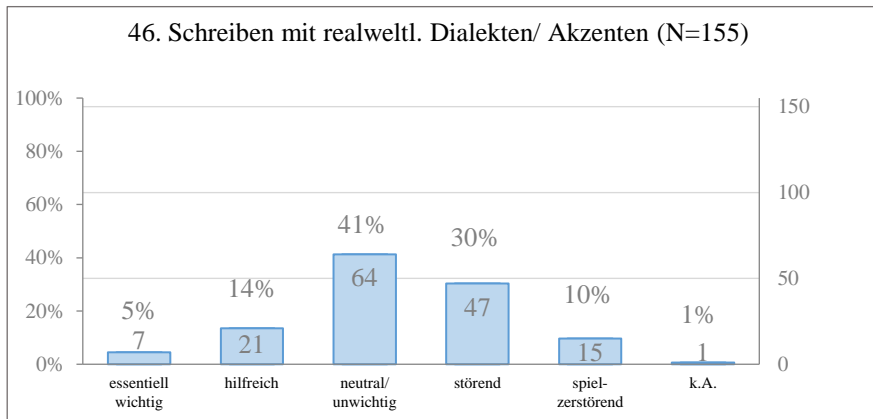
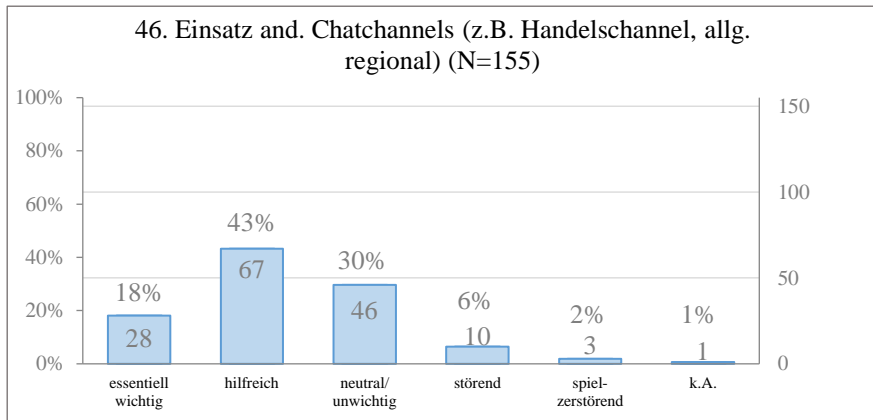


46. Einsatz von Internettelefonie/Teamspeak (N=155)

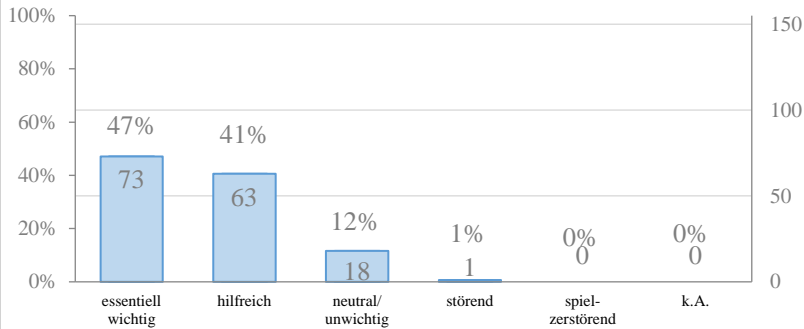


46. Schreiben mit Dialekten/Akzenten der Spielwelt (N=155)

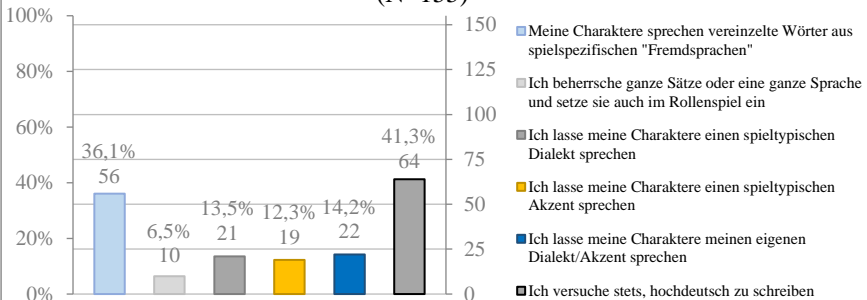




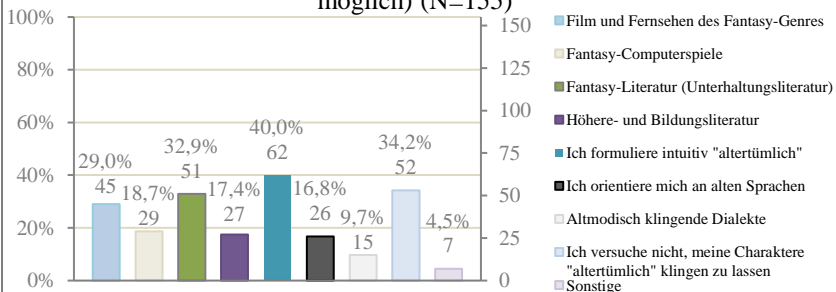
46. Anpassung der Kleidung der Spielfigur (N=155)



47. Setzen Sie im Rollenspiel spielspezifische Fremdsprachen, Dialekte oder Akzente ein? (Mehrfachantworten möglich) (N=155)



48. Was sind Ihre sprachlichen Vorbilder für das Rollenspiel? Stichwort: "altertümliche" Sprache (Mehrfachantworten möglich) (N=155)



Anhang 3: Abbildungsverzeichnis

Abbildung (Nr. und Titel)	Seite
Abbildung 2.5.1: Chatausschnitt aus WoWSK. Die Farbinformationen sowie die Channel- und Linkmarkierungen entsprechen der Darstellung im Spiel.	32
Abbildung 2.5.2: Chatausschnitt aus WoWLogK (gekürzt, anonymisiert) in der Ausgangsform (a) und in transkribierter Form (b)	35
Abbildung 2.5.3: Darstellung der visuellen Ebene in WoWRPV mit einer grafischen Markierung zur Nachvollziehbarmachung von Bewegungsabläufen.	40
Abbildung 2.5.4: (Verkleinerte) Beispielabbildung aus WoWRaidV	45
Abbildung 2.5.5: Beispielabbildung aus WoWRaidV mit Markierung des Zusammenhangs von Link-Form und Link-Inhalt	47
Abbildung 3.3.1: RP-A5 verlässt die Szenerie.	70
Abbildung 3.3.2: RP-A1-2 entkleidet sich. RP-S1 gibt durch einen Kameraschwenk den Blick auf den Schauplatz frei.	70
Abbildung 3.3.3: RP-A5 hat andere Kleidung angelegt und kehrt zurück in die Szenerie.	71
Abbildungen 3.3.4 und 3.3.5: Die visuell sichtbare Verwandlung von RP-A1-2 in einen „Worgen“	71
Abbildung 3.3.6: Die Raidgruppe befindet sich auf dem Kampfschauplatz des Raidbosses „Kriegsmeister Schwarzhorn“. RA-L steht in einiger Distanz von der übrigen Gruppe entfernt. Im Interface von RS-L ist der „Dungeonkompandium“-Eintrag zu dem bevorstehenden Raidbosskampf geöffnet.	79
Abbildung 3.3.7: RA-L läuft auf zwei große Seilwinden zu, die RS-L als visuelle Orientierungspunkte erwähnt.	79
Abbildung 3.3.8: RA-L richtet das Gesicht zur übrigen Gruppe, die in einiger Entfernung zu ihm steht.	80
Abbildung 3.3.9: RS-L positioniert RA-L bei der linken Seilwinde.	80
Abbildung 3.3.10: RS-L positioniert RA-L bei der rechten Seilwinde.	81
Abbildung 3.3.11: Visuelle Effekte im Kampf gegen den Raidboss erschweren die Orientierung auf der grafischen Spielfläche.	83
Abbildung 4.3.1: Ein blanker Charakterbogen für das Pen&Paper-Rollenspiel „Dungeons&Dragons“ (oben) und ein Charakterblatt der Computerspiel-Adaption „Neverwinter Nights 2“, welche auf demselben Regelsystem basiert (unten).	95
Abbildung 4.4.2.1a: Klassenwahl und Rassenwahl in World of Warcraft (Stand 2014/15)	101
Abbildung 4.4.2.1b: Avatargestaltung in World of Warcraft (Stand 2014/15)	102
Abbildung 4.4.2.2: Der fertige World of Warcraft-Avatar in der grafischen Spielumgebung mit Eingabeinterface (Stand 2014/15)	102
Abbildung 4.4.2.3: Die Annahme einer Quest als beispielhafte Interaktion mit einem World of Warcraft-NSC	105
Abbildung 4.4.2.4: Chatbegleitende grafische Interaktion zwischen zwei Avataren	105
Abbildung 6.2.1: „Die Dimensionen des visuellen Raumes“ (1:1-Nachbau; Original: „The dimensions of visual space“; vgl. Kress/van Leeuwen 2006: 197, Kress/van Leeuwen 1998: 198)	164
Abbildung 6.5.1: „Prozess der Erschließung eines multimodalen Angebotes (AOI = Area of Interest, It = Interpretation)“ (Quelle: Bucher 2012a: 71)	181
Abbildung 6.6.5.1a: Multimodale Gestaltung von Information im pragmatischen Vollzug	204
Abbildung 6.6.5.1b: Der „Trichter“ des Modells der ‚multimodalen Gestaltung‘ unter der Lupe	205

Abbildung 7.3.1.1: Der Chat in World of Warcraft (siehe Markierung unten links)	238
Abbildung 7.3.1.2: Eine Auswahl verschiedener Channels und Chatfunktionen aus dem World of Warcraft-Chat mit entsprechenden channelspezifischen Markierungen	239
Abbildung 7.3.2.1.1: Gestik und Mimik menschlicher Avatare in World of Warcraft	301
Abbildung 7.3.2.1.2: Typischer Kameraabstand in Raid-Situationen in World of Warcraft (Quelle: WoWRaidV-A1)	302
Abbildung 7.3.2.2.1: Markierung eines Avatars durch ein grünes Dreieck zur Steigerung seiner visuellen Salienz innerhalb einer Gruppe (Quelle: WoWRaidV-A1)	303
Abbildung 7.3.2.2.2: Markierung eines Ortes durch ein grünes Dreieck zur Steigerung der visuellen Salienz eines Punktes auf der Spielfläche (Quelle: WoWRaidV-A1)	304
Abbildung 7.3.3.1.1: Das Nutzerinterface des kostenlosen Internettelefonieprogrammes „Teamspeak“ (Version 3)	309
Abbildung 7.3.4.1.1: Detailinformationen zum Gegenstandslink „Elunes Kerze“ in World of Warcraft	313
Abbildung 7.3.4.1.2: Informationsgehalt komplexer spielinterner Links	314
Abbildung 7.3.4.2.1: Die grafische Umsetzung des Emotes „/bow“	318
Abbildung 7.4.1.1a: Das informationstheoretische Kommunikationsmodell nach Shannon und Weaver	326
Abbildung 7.4.1.1b: Die Minimalform des Shannon-Weaver-Modells	326
Abbildung 7.4.1.2.: Rein spielgebundene Kommunikation ohne den Einbeziehung ungebundener Kommunikationsformen	328
Abbildung 7.4.1.3: Paralleler Zugriff auf Formen der SGK und der SUK; alle Sender und Empfänger können uneingeschränkt auf alle Kommunikationsformen zugreifen	329
Abbildung 7.4.1.4: Alle Kommunikationsteilnehmer setzen Mittel der SGK ein. Eine Teilmenge setzt Mittel der SUK ein und kann als ‚reaktiver Sender‘ die SGK-Empfänger mit zusätzlichen Informationen ausstatten.	331
Abbildung 7.4.1.5: Alle Kommunikationsteilnehmer Mittel der SUK ein. Eine Teilmenge greift auf Mittel der SGK (Chat/Spielgrafik) zu und kann als ‚reaktiver Sender‘ die SUK-Empfänger mit zusätzlichen Informationen ausstatten.	332
Abbildung 7.4.1.6: Kommunikationsteilnehmer aus SUK und SGK bilden verschiedene Gruppierungen, deren Schnittmengen den rückwärtigen Informationsangleich zwischen allen Nutzermengen ermöglichen.	333
Abbildung 7.4.2.1: Ein allgemeines Kommunikationsmodell für client- und VoIP-basierte MMORPG-Kommunikation.	335
Abbildung 7.4.3.1: Makrostruktur der servergebundenen Chatkommunikation in World of Warcraft, bestehend aus komplexen Substrukturen	336
Abbildung 7.4.3.2: Das Verhältnis von spielungebundener Kommunikation, serverungebundenem Chat und servergebundenen Kommunikationsformen in World of Warcraft	338
Abbildung 7.4.3.3: Ein Kommunikationsmodell für World of Warcraft und clientbasierte MMORPGs mit fraktionsbasierter Chatsystematik	340
Abbildung 8.2.1.1: Initiierung einer Rollenspielsitzung im Open-RP (Quelle: WoWRPV-B)	414
Abbildung 8.2.1.2: Tooltip eines Rollenspiel-Avatars (Quelle: WoWRPV-B)	416
Abbildung 8.2.1.3: RP-A2 und RP-A1 in direkter virtueller Nähe. RP-S1 fährt die Kamera heran, um RP-A2 genauer betrachten zu können. (Quelle: WoWRPV-B)	417
Abbildung 8.2.1.4: Begleiteffekte beim Einsatz des Sagen-Channels (Quelle: WoWRPV-B)	420
Abbildung 8.2.1.5: Mehrfarbigkeit eines Beitrags zur Abgrenzung von wörtlicher Rede und sonstigen Beitragsteilen (Quelle: WoWRPV-B)	424

Abbildung 8.2.1.6: Ausgabe von Hintergrundinformationen zu einem Rollenspielcharakter mithilfe eines Rollenspiel-AddOns (Quelle: WoWRaidV-B)	426
Abbildung 8.2.1.7: Zur verbalen Charakterbeschreibung passende Avatargestaltung (Quelle: WoWRPV-B)	427
Abbildung 8.2.1.8: Avatarbewegung in Übereinstimmung mit dem erzählten Text (Quelle: WoWRPV-B)	429
Abbildung 8.2.1.1.1.1: RP-A3 erscheint als passiver Beobachter in der Szenerie und wird von RP-A1 auf sein/ihr Rollenspiel-Tooltip überprüft. (Quelle: WoWRPV-B)	432
Abbildung 8.2.1.1.1.2: Durch RP-S1 aufgerufene Charakterinformationen zu RP-A3 in Originalform (links, Quelle: WoWRPV-B) und als transkribierte Textform (rechts) (Quelle: WoWRPV-B)	433
Abbildung 8.2.1.1.1.3: RP-A2 schreckt visuell sichtbar vor RP-A3 zurück. (Quelle: WoWRPV-B)	436
Abbildung 8.2.1.1.1.4: RP-A3 wartet trotz der bereits formulierten Verabschiedung die Fertigstellung der Reaktionen von RP-A1 und RP-A2 ab (Quelle: WoWRPV-B)	439
Abbildung 8.2.1.1.2.1: Störung einer Rollenspielsitzung durch einen Nicht-Rollenspieler (Quelle: WoWRPV-B)	440
Abbildung 8.2.1.1.2.2: Rollenspielavatare mit vergleichsweise unauffälliger Kleidung (links) und nicht-rollenspielspezifische Avatare mit besonders auffälliger sichtbarer Ausrüstung (rechts) im visuellen Kontrast	443
Abbildung 8.2.1.1.2.3: Beiläufige Kontaktaufnahme durch einen fremden Avatar während einer privaten Rollenspielsitzung (Quelle: WoWRPV-A-1)	445
Abbildung 8.2.1.2.1: RP-A1 und RP-A2 sitzen gemeinsam auf dem Rand eines Brunnens im Hafenbezirk der Stadt „Sturmwind“. (Quelle: WoWRPV, Sitzung B)	447
Abbildung 8.2.1.2.2: RP-A1 bewegt sich vom Brunnen fort. (Quelle: WoWRPV, Sitzung B)	448
Abbildung 8.2.1.2.3: RP-A1 weist RP-A2 den Weg zu einem neuen Schauplatz, wobei RP-A2 mit einigem Abstand folgt (Quelle: WoWRPV-B)	449
Abbildung 8.2.1.2.4: RP-S2 sendet einen Beitrag während des Laufens. (Quelle: WoWRPV-B)	451
Abbildung 8.2.1.2.5: Der Zielpunkt der Avatare am Ende ihres bewegungsbegleitenden Gespräches (Quelle: WoWRPV-B)	451
Abbildung 8.2.1.2.6: RP-S1 sucht möglichst lange, gerade Laufwege für RP-A1, um so das Zeitfenster für seine Texteingabe zu vergrößern. (Quelle: WoWRPV-B)	453
Abbildung 8.2.2.1: RP-S1 erhält eine Flüsternachricht, während er auf die Rollenspielnachricht derselben Senderin reagiert. (Quelle: WoWRPV-B)	456
Abbildung 8.2.2.2: RP-A7 nähert sich RP-A1-2 und RP-A5 und bleibt in ihrer Nähe stehen. (Quelle: WoWRPV-A-1)	461
Abbildung 8.2.2.3: Verhörszene beim Rollenspiel im „Magiersanktum“ (Quelle: WoWRPV-A-3)	465
Abbildung 8.2.2.4: RP-A1-2 und RP-A8 sind auf der Suche nach einem Mitspieler bei der Wache von Sturmwind. (Quelle: WoWRPV-A-3)	469
Abbildung 8.2.2.5: RP-A1-2, RP-A8 und RP-A10 befinden sich im Wachhaus. RP-A10 hat die Kleidung der Wache angelegt. (Quelle: WoWRPV-A-3)	469
Abbildung 8.3.3.1.1: Der Kampfschauplatz des Raidbosses „Hagara die Sturmbinderin“ (Quelle: WoWRaidV-A-1)	484
Abbildung 8.3.3.1.2: Schematische Darstellung des Kampfschauplatzes aus der Vogelperspektive (Quelle: eigene Darstellung)	484
Abbildung 8.3.3.1.4: Die Ausgangsposition der Raidgruppe (Quelle: WoWRaidV-A1)	488
Abbildung 8.3.3.1.5: Positionierung einer grafischen Weltmarkierung bei zeitnaher Nennung des markierten Punktes auf der visuellen Fläche (Quelle: WoWRaidV-A1)	488

Abbildung 8.3.3.1.6: Der Raidleiter bringt eine rote und eine violette Weltmarkierung auf dem Spielfeld an, welche die Laufwege der Avatare während des späteren Kampfes salient hervorheben sollen. (Quelle: WoWRaidV-A1)	492
Abbildung 8.3.3.1.7: Der Sammelpunkt der übrigen Gruppe beim auf dem Boden sichtbaren viereckigen Muster (Quelle: WoWRaidV-A1)	496
Abbildung 8.3.3.1.8: Grüne Figurenmarkierung zur Hervorhebung eines Avatars aus der Gruppe (Quelle: WoWRaidV-A2)	499
Abbildung 8.3.3.1.9: RS03 lässt RA03 auf der visuellen Fläche springen, um einen konkreten Punkt zu markieren. (Quelle: WoWRaidV-A1)	503
Abbildung 8.3.3.1.10: RS-L produziert eine virtuell-körperliche Deixisergänzung durch die Laufrichtung von RA-L. (Quelle: WoWRaidV-A1)	503
Abbildung 8.3.3.1.11: Eine weitere ‚Sprung-Deixis‘ durch RA03 (Quelle: WoWRaidV-A1)	504
Abbildung 8.3.3.1.12: Demonstration des von RS-L verbal beschriebenen Laufweges in den inneren Kreis des Spielfeldes durch RA-L (Quelle: WoWRaidV-A1)	508
Abbildung 8.3.3.1.13: RA-L demonstriert den Rückweg aus dem inneren Kreis und beschreibt dabei einen knappen Bogen. (Quelle: WoWRaidV-A1)	508
Abbildung 8.3.3.1.14: Die Ausweichbewegung für die ‚Eiswand‘-Mechanik; von RA-L am konkreten Objekt durchgeführt (Quelle: WoWRaidV-A1)	510
Abbildung 8.3.3.1.15 (Schema A): Grundmechanik der ‚Frostphase‘ im Kampf gegen den Raidboss „Hagara, die Sturmbinderin“ (Quelle: eigene Darstellung)	510
Abbildung 8.3.3.1.16 (Schema B): Die Ausweichbewegung um die rotierenden Frostwände (Quelle: eigene Darstellung)	511
Abbildung 8.3.3.1.17: Nachdem die Avatare ‚gestorben‘ sind, muss ihr ‚Geist‘ zu ihren sterblichen Überresten zurückkehren. (Quelle: WoWRaidV-A1)	515
Abbildung 8.3.3.2.1: Die Avatare sammeln sich bei der grünen Weltmarkierung im Camp. RA05 liegt in einiger Entfernung am Boden. (Quelle: WoWRaidV-A1)	527
Abbildung 8.3.3.2.2: „Wiederbelebung“ von RA05 durch RA-L (Quelle: WoWRaidV-A1)	527
Abbildung 8.3.3.2.3: Verteilung der Chatchannel-Zugriffsrechte der Kommunikationsteilnehmer aus den Transkripten 8.3.3.2.1 und 8.3.3.2.2	533
Abbildung 8.3.3.2.4: Die Gruppe versammelt sich auf dem Kampfschauplatz des Raidbosses „Kriegsherr Zon’ozz“. (Quelle: WoWRaidV-A1)	539
Abbildung 8.3.3.2.5: Die Gruppe ‚campt‘ mit Ausnahme von RA06 während der Besprechungen vor dem Raidboss „Hagara die Sturmbinderin“. (Quelle: WoWRaidV-A1)	545
Abbildung 8.3.3.2.6: RS01 sendet einen spielinternen Link zur Fähigkeit „Verderbnis entfernen“, welchen RS-L aktiviert, um weitere Informationen dazu zu erhalten. (Quelle: WoWRaidV-A1)	545
Abbildung 8.3.3.2.7: RS06 sendet einen spielinternen Link, der einen Verweis auf das „Dungeonkompendium“ gibt, wo die Bossfähigkeit „Eislanze“ im Detail erklärt wird. (Quelle: WoWRaidV-A1)	548
Abbildung 8.3.3.2.8: Die Gruppe hat sich bei der grünen Weltmarkierung auf dem Kampfschauplatz von „Hagara die Sturmbinderin“ versammelt. (Quelle: WoWRaidV-A1)	552
Abbildung 8.3.3.2.9: RS-L aktiviert in einiger Entfernung eine blaue Weltmarkierung. Nun sind alle zur Verfügung stehenden Weltmarkierungen auf dem Spielfeld verteilt. (Quelle: WoWRaidV-A1)	552
Abbildung 8.3.3.2.10: Der Kampfschauplatz von „Nefarian“ und „Onyxia“ in der Raidinstanz „Pechschwingenabstieg“ (Quelle: WoWRaidV-C)	556
Abbildung 8.3.3.2.11: Die Ausgangsposition der Gruppe im Kampf gegen „Todesschwinges Wahnsinn“ (Quelle: WoWRaidV-A2)	561

Abbildung 8.3.3.2.12: Schematische Darstellung des Kampfschauplatzes von „Todesschwinges Wahnsinn“: Auf jeder der vier Plattformen findet ein Teil des Kampfes statt. Die Avatare können nach Belieben zu den jeweils benachbarten Plattformen springen. (Quelle: eigene Darstellung)	563
Abbildung 8.3.3.2.13: Intuitive (verm. der westlichen Leserichtung nachempfundene) Bezifferung der Plattformen von links nach rechts (Quelle: eigene Darstellung)	564
Abbildung 8.3.3.2.14: Bezifferung der Plattformen über die Reihenfolge, in der sie von der Gruppe betreten werden sollen mit entsprechenden Pfeilmarkierungen (Quelle: Eigene Darstellung)	564
Abbildung 8.3.4.1: Der mit farbigen Weltmarkierungen ausgestattete Schauplatz des Bosskampfes gegen „Hagara die Sturmbinderin“. Die Raidgruppe hat ihr „Camp“ bei der grünen Markierung aufgeschlagen. (Quelle: WoWRaidV-A1)	570
Abbildung 8.3.4.2: RA02 wird von der Fähigkeit „Eislanzen“ anvisiert (signalisiert durch die blaue Linie). RA-L und RA10 stehen in der Flugbahn des Angriffes und wehren ihn so ab (im Bild: RA10 wird von einer Eislanze getroffen). (Quelle: WoWRaidV-A1)	570
Abbildung 8.3.4.3: RA10 läuft zur Seite, um RA-L die folgenden Angriffe abfangen zu lassen. (Quelle: WoWRaidV-A1)	571
Abbildung 8.3.4.4: Die Avatare bewegen sich zur gelben Weltmarkierung. (Quelle: WoWRaidV-A1)	571
Abbildung 8.3.4.5: Lose Positionierung der Avatare auf dem Spielfeld nach der „Blitzphase“ des Bosskampfes (Quelle: WoWRaidV-A1)	584
Abbildung 8.3.4.6: Alle Spieler sind beim Raidboss angekommen und greifen ihn an. (Quelle: WoWRaidV-A1)	584
Abbildung 8.3.4.7: RA05 wird mit einer Schädel-Markierung versehen, RA03 mit einer Kreuz-Markierung (Quelle: WoWRaidV-A1)	584
Abbildung 8.3.4.8: Die beiden markierten Avatare werden in Eisblöcke eingesperrt, welche von den übrigen Spielern attackiert werden. (Quelle: WoWRaidV-A1)	585
Abbildung 8.3.4.9: Zu Beginn der „Frostphase“ laufen alle Avatare zum Rand des Spielfeldes (Quelle: WoWRaidV-A1)	585
Abbildung 8.3.4.10: Varianten sichtbarer Warnungen vor dem Debuff „Eisflocke“ (Quelle: WoWRaidV-A1)	586
Abbildung 8.3.4.11: Die zwei markierten Avatare RA02 und RA03 sind in „Eisgräbern“ gefangen und müssen daraus befreit werden. Die Figurenmarkierungen auf ihnen bleiben auch jetzt noch sichtbar (siehe rote Markierung). (Quelle: WoWRaidV-A1).	594
Abbildungen 8.3.4.12 und 8.3.4.13: Die Avatare werden nun der Reihe nach aus den Eisgräbern befreit. Dabei wird die kodifizierte Reihenfolge der Markierungen (Totenschädel = Primärziel, Kreuz = Sekundärziel) eingehalten. (Quelle: WoWRaidV-A1)	594
Abbildung 8.3.4.14: RA02 und RA09 werden in „Eisgräber“ eingeschlossen. DBM hebt RA02 mit einer „X“-Markierung hervor und RA09 mit einer „Schädel“-Markierung. (Quelle: WoWRaidV-A2)	599
Abbildung 8.3.4.15: Der Eisblock mit der „X“-Markierung wird entgegen der konventionellen Kodierung als erstes zerstört (Quelle: WoWRaidV-A2)	599
Abbildung 8.3.4.16: Aufteilung der Raidgruppe im Kampf gegen „Hagara die Sturmbinderin“. RA07 befindet sich in einiger Distanz zu den übrigen Avataren. (Quelle: WoWRaidV-A1)	604
Abbildung 8.3.4.17: RA03, RA06 und RA-L wechseln mit der neuen Phase die Position auf dem Spielfeld. RA07 ist nun nicht mehr im Bild zu sehen. (Quelle: WoWRaidV-A1)	604
Abbildung 8.3.4.18: Die letzte Phase des Kampfes gegen den Raidboss „Hagara die Sturmbinderin“ (Quelle: WoWRaidV-A2)	611
Abbildung 8.3.4.19: Der Raidboss „Hagara die Sturmbinderin“ ist besiegt. (Quelle: WoWRaidV-A2)	611

Anhang 4: Tabellenverzeichnis

Tabelle (Nr. und ggf. Titel)	Seite
Tabelle 2.5.1: Verteilung der Beiträge nach Chatchannels in WoWSK	33
Tabelle 2.5.2: Vorkommen von Emotes (Auswahl) in WoWSK	33
Tabelle 2.5.3: Verteilung der Beiträge nach Chatchannels in WoWLOGK	36
Tabelle 2.5.4: Vorkommen von Emotes (Auswahl) in WoWLOGK	37
Tabelle 2.5.5: Dauer der Videoaufnahmen von WoWRPV	39
Tabelle 2.5.6: Beispieltranskript aus WoWRPV (gekürzt)	39
Tabelle 2.5.7: Transkriptionskonventionen nach dem GAT2	43
Tabelle 2.5.8: Beispieltranskript aus WoWRAIDV-A1 (ohne Chat)	45
Tabelle 2.5.9: Beispieltranskript aus WoWRAIDV-A1 (mit Chat)	46
Beispieltranskript 3.3.1: Ein typischer Suchbeitrag aus dem virtuellen Handel in World of Warcraft (Quelle: WoWSK)	61
Beispieltranskript 3.3.2: Ausschnitt aus einer Rollenspielsitzung: Die wahre Identität von RP-A1-2 (Quelle: WoWRPV-A)	68
Beispieltranskript 3.3.3: Strategische Absprachen vor dem Raidbosskampf (Quelle: WoWRAIDV-B)	77
Tabelle 3.3.1: Mediale Kommunikationsformen nach Schmitz (2004: 58)	134
Tabelle 5.1: An der MMORPG-Kommunikation beteiligte Medien	152
Tabelle 7.2.2.1: Englischsprachige Einflüsse in der MMORPG-Kommunikation (Quelle: WoWSK und WoWRAIDV, Markierungen durch WS)	227
Tabelle 7.2.2.2a: Ein spielersprachlicher Suchbeitrag mit einer großen Anzahl von Akronymen (Quelle: WoWSK)	231
Tabelle 7.2.2.2b: Englischsprachige Anteile des Ökonomieregisters in Angebots- und Suchbeiträgen (Quelle: WoWSK, Markierungen durch WS)	233
Tabelle 7.2.2.3: Englischsprachige Versatzstücke im deutschsprachigen Rollenspiel (Quelle: WoWRPV, Markierung durch WS)	234
Tabelle 7.3.1.2.1.1.1: Abweichungen von der Orthographie im MMORPG-Chat (Quelle: WoWSK und WoWLOGK, Markierungen durch WS)	254
Tabelle 7.3.1.2.1.1.2: Gegenseitige orthographische Korrekturen unter Spielern	256
Tabelle 7.3.1.2.1.2.1.1: Graphematische Neographien (Quelle: WoWSK, Markierungen durch WS)	259
Tabelle 7.3.1.2.1.2.2.1: Syllabogramme (Quelle: WoWLOGK, Markierungen durch WS)	261
Tabelle 7.3.1.2.1.2.3.1: Rebusschreibung (Quelle: WoWLOGK, Markierungen durch WS)	262
Tabelle 7.3.1.2.1.3.1: Logogramme (Quelle: WoWLOGK, Markierungen durch WS)	264
Tabelle 7.3.1.2.1.4.1: Akronyme in der geschriebenen Sprache (Quelle: WoWSK, Markierungen durch WS)	266
Tabelle 7.3.1.2.1.4.2: Akronymeinsatz in der gesprochenen Sprache (Quelle: WoWRAIDV-A1, Markierungen durch WS)	266
Tabelle 7.3.1.2.1.5.1: Einsatz von Satzzeichen im MMORPG-Chat (Quelle: WoWLOGK, Markierungen durch WS)	267

Tabelle 7.3.1.2.1.5.2: Konventioneller Einsatz von Satzzeichen in der MMORPG-Kommunikation (Quellen: WoWLOGK und WoWRPV, Markierungen durch WS)	269
Tabelle 7.3.1.2.1.5.3: Dehnungen im MMORPG-Chat (Quelle: WoWSK und WoWLOGK, Markierungen durch WS)	271
Tabelle 7.3.1.2.1.6.1: Pronominalellipse im World of Warcraft-Chat (Quelle: WoWSK, Ergänzung durch WS)	274
Tabelle 7.3.1.2.1.6.2: Komplexere Ellipsen (Quelle: WoWSK, Markierungen durch WS)	274
Tabelle 7.3.1.2.1.6.3: Reduzierung von Beiträgen auf Versatzstücke (Quellen: WoWLOGK und WoWSK)	275
Tabelle 7.3.1.2.1.6.4: Emoticon-Beiträge (Quelle: WoWSK, Markierungen durch WS)	276
Tabelle 7.3.1.2.1.6.5: Spielerinterne Links in weitgehend isolierter Form (Quelle: WoWSK)	277
Tabelle 7.3.1.2.2.1.1: Tilgungen im World of Warcraft-Chat (Quelle: WoWLOGK, Markierungen durch WS)	279
Tabelle 7.3.1.2.2.2.1: Reduktionen im World-of-Warcraft-Channel (Quellen: WoWSK und WoWLOGK, Markierungen durch WS)	279
Tabelle 7.3.1.2.2.3.1: Regionalismen im World-of-Warcraft-Chat (Quelle: WoWSK, WoWLOGK und WoWRPV, Markierungen durch WS)	281
Tabelle 7.3.1.2.2.4.1: Enklisen und Proklisen im World-of-Warcraft-Chat (Quelle: WoWSK, WoWRPV Markierungen durch WS)	282
Tabelle 7.3.1.2.2.5.1: Dehnungen im World-of-Warcraft-Chat (Quellen: WoWSK und WoWLOGK, Markierungen durch WS)	283
Tabelle 7.3.1.2.2.6.1: Onomatopoeitika im Word-of-Warcraft-Chat (Quelle: WoWSK und WoWLOGK, Markierungen durch WS)	285
Tabelle 7.3.1.2.3.1.1: Emoticon-Varianten (Auswahl)	289
Tabelle 7.3.1.2.3.1.2: Emoticon-Iteration (Quellen: WoWLOGK und WoWSK, Markierungen durch WS)	289
Tabelle 7.3.1.2.3.2.1: Chatbasierte grafische Zeichen in World of Warcraft	290
Tabelle 7.3.1.2.3.3.1: Varianten einer ASCII-Figur mit niedrigem Komplexitätsgrad (Quelle: WoWLOGK)	292
Tabelle 7.3.1.2.3.3.2: ASCII-Tiere mit mittlerem Komplexitätsgrad (Eulen-Varianten und Pferdekopf) (Quelle: WoWLOGK)	292
Tabelle 7.3.1.2.3.3.3: „Bier-Truck“-ASCII-Art mit hohem Komplexitätsgrad (Quelle: WoWLOGK)	293
Tabelle 7.3.1.2.3.3.4: ASCII-Art mit multipler Iteration (Quelle: WoWSK)	293
Tabelle 7.3.1.2.3.4.1: Asterisk-Ausdrücke (Quelle: Beißwenger 2001: 106, Markierungen durch WS)	295
Tabelle 7.3.1.2.3.4.2: Asterisk-Ausdrücke in World of Warcraft (Quelle: WoWLOGK, Markierungen durch WS)	296
Tabelle 7.3.1.2.3.4.3: /me-Emoting in World of Warcraft (Quelle: WoWRPV)	299
Tabelle 7.3.4.1.1: Spielerinterne Links in World of Warcraft (Quelle: WoWSK)	312
Tabelle 7.3.4.1.1: Der Farbcode spielinterner Links in World of Warcraft (Auswahl)	316
Textausschnitt 8.1.1.1: Ein typischer Angebotsbeitrag im World of Warcraft-Chat (Quelle: WoWSK)	350
Textausschnitt 8.1.1.2: Sprachliche Ökonomisierungsmittel in Angebotsbeiträgen (Quelle: WoWSK)	352

Textausschnitt 8.1.1.3: Systemisch bereitgestellte Ökonomisierungsmittel in Angebotsbeiträgen (Quelle: WoWSK)	353
Textausschnitt 8.1.1.4: Ökonomie- und Salienzmittel in Kombination (Quelle: WoWSK)	355
Textausschnitt 8.1.1.5: Salienzerzeugung durch die Distanzierung vom spielerischen Ausdrucksrepertoire (Quelle: WoWSK)	356
Textausschnitt 8.1.1.6: Sprachliche Ausführlichkeit in Angebotsbeiträgen im World of Warcraft-Chat (Quelle: WoWSK)	357
Textausschnitt 8.1.1.7: Werbesprachlichkeit in Angebotsbeiträgen im World of Warcraft-Chat (Quelle: WoWSK)	359
Textausschnitt 8.1.1.8: Wohlformuliertheit als Herausstellungsmerkmal im World of Warcraft-Chat (Quelle: WoWSK)	360
Textausschnitt 8.1.1.9: Beitragsreproduktion zur Ökonomisierung und Salienzsteigerung (Quelle: WoWLogK)	362
Textausschnitt 8.1.1.10: Beitragswiederholung zur Salienzsteigerung (Quelle: WoWLogK)	364
Textausschnitt 8.1.1.11: Ein durch einen Angebotsbeitrag entstehender Konflikt um das Senderecht (Quelle: WoWSK)	365
Textausschnitt 8.1.1.12: Reaktiver Einsatz eines Makro-Beitrages (Quelle: WoWSK)	366
Textausschnitt 8.1.1.13: Informativer Suchbeitrag (Quelle: WoWSK)	367
Textausschnitt 8.1.1.14: Beiträge mit reduzierter Informativität und Funktionalität (Quelle: WoWSK)	368
Textausschnitt 8.1.1.15: Sukzessive Annäherung an einen ausreichend informativen Suchbeitrag (Quelle: WoWLogK)	370
Textausschnitt 8.1.1.16: Kompetent formulierter Angebotsbeitrag ohne die Einbindung eines spielinternen Links (Quelle: WoWSK)	372
Textausschnitt 8.1.2.1.1: Typische Beiträge zur Gruppensuche (Quelle: WoWSK)	375
Textausschnitt 8.1.2.1.2: Spielinterne Links als Modus in der Gruppensuche (Quelle: WoWLogK)	377
Textausschnitt 8.1.2.1.3: Ermöglichung von Minimalbeiträgen durch eine eindeutige kontextuelle Referenz (Quelle: WoWLogK)	378
Textausschnitt 8.1.2.1.4: Gruppensuchbeitrag mit mittlerer Komplexität (Quelle: WoWLogK)	380
Textausschnitt 8.1.2.1.5: Gruppensuchbeiträge mit unterschiedlicher Komplexität (Quelle: WoWLogK)	381
Textausschnitt 8.1.2.1.6: Beiträge zur Suche nach Gruppenmitgliedern (Quelle: WoWSK)	386
Textausschnitt 8.1.2.1.6': Die Beispiele der Zeilen 4 und 5 aus Textausschnitt 8.1.2.1.6 in ausgeschrieben Form	390
Textausschnitt 8.1.2.1.7: Sprachlich vergleichsweise unökonomische Beiträge zur Mitspielersuche (Quelle: WoWLogK)	391
Textausschnitt 8.1.2.2.1: Ein kreativer Beitrag zur Anwerbung von Gildenmitgliedern (Quelle: WoWLogK)	395
Textausschnitt 8.1.2.2.2: Distanzierung von spielerischen Ökonomieregister in Rekrutierungsbeiträgen (Quelle: WoWLogK)	396
Textbeispiel 8.1.2.2.3: Rekrutierungsbeitrag einer Gilde im mittleren bis hohen Leistungsbereich (Quelle: WoWLogK)	399
Textausschnitt 8.1.2.2.4: Rekrutierungsbeitrag einer Gilde im hohen Leistungsbereich (Quelle: WoWLogK)	400

Textausschnitt 8.1.2.2.5: Demonstration spielerischer Kompetenz zur Darstellung spielerischer Expertise (Quelle: WoWLOGK)	403
Tabelle 8.2.1: Vorbilder für den Sprachstil in der Rollenspielkommunikation (Quelle: WoW-OU, Frage 48) (N=155, Mehrfachantworten waren möglich)	410
Transkript 8.2.1.1: Kontaktaufnahme im offenen Rollenspiel (Quelle: WoWRPV-B)	414
Transkript 8.2.1.2: Die Darstellung wörtlicher Rede im Rollenspiel (Quelle: WoWRPV-B)	418
Transkript 8.2.1.3: Produktion von /me-Ausdrücken im Rollenspiel (Quelle: WoWRPV-B, durchgestrichene Textstellen markieren Löschungen, die im finalen Text nicht zu sehen sind)	420
Transkript 8.2.1.4: Kombination von wörtlicher Rede und narrativen Ausdrücken in der dritten Person (Quelle: WoWRPV-B)	423
Transkript 8.2.1.5: Textkorrekturen während des Schreibprozesses (Quelle: WoWRPV-B, durchgestrichene Textstellen markieren Löschungen, die im finalen Text nicht zu sehen sind)	424
Transkript 8.2.1.6: Avatarbewegungen im Rollenspiel (Quelle: WoWRPV-B)	429
Transkript 8.2.1.1.1: Kontaktaufnahme durch RP-A3 während einer laufenden Rollenspielsitzung (Quelle: WoWRPV-B)	430
Transkript 8.2.1.1.2: RP-A3 bleibt vorläufig ein passiver Beobachter des Rollenspiels von RP-A1 und RP-A2 (Quelle: WoWRPV-B)	431
Transkript 8.2.1.1.3: RP-A3 wird im Verlauf der gespielten Geschichte aktiv in das Rollenspiel eingebunden (Quelle: WoWRPV-B)	434
Transkript 8.2.1.1.4: Offenbar gezielte Trennung von /me-Ausdruck und wörtlicher Rede (Quelle: WoWRPV-B)	437
Transkript 8.2.1.1.5: Der Unterschied zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit im Rollenspiel (Quelle: WoWRPV-B)	438
Transkript 8.2.1.2.1: Regelwidrige Einmischung in eine laufende Rollenspielsitzung (Quelle: WoWRPV-B)	440
Transkript 8.2.1.2.2: Zurückweisung eines unbekannten Rollenspielers (Quelle: WoWRPV-A-1)	444
Transkript 8.2.1.2.1: Initiierung eines Schauplatzwechsels durch RP-A1 (Quelle: WoWRPV-B)	446
Transkript 8.2.1.2.2: RP-S1 und RP-S2 produzieren Textbeiträge, während sie ihre Avatare über das Spielfeld steuern (Quelle: WoWRPV-B)	450
Transkript 8.2.2.1: Nicht zum Rollenspiel gehörende Beiträge werden über den Flüsterchannel des Chats gesendet. (Quelle: WoWRPV-B)	455
Transkript 8.2.2.2: Wechsel zwischen Rollenspielchat und nicht rollenspielbezogenem Flüsterchat (Quelle: WoWRPV-A-1)	459
Transkript 8.2.2.3: Verhör von RP-A1-2 durch RP-A8 (Quelle: WoWRPV-A-3)	463
Transkript 8.2.2.4: Drei rollenspielbegleitende Flüstergespräche zur Koordinierung und Kommentierung des Spielverlaufs (Quelle: WoWRPV-A-3)	467
Transkript 8.2.2.5: „Flüstern“ als Teil des Rollenspiels (Quelle: WoWRPV-A-1)	471
Tabelle 8.3.1.1a: Konstellation der Raidgruppe aus WoWRAIDV-A („Drachenseele“), Gruppe 1	477
Tabelle 8.3.1.1b: Konstellation der Raidgruppe aus WoWRAIDV-A („Drachenseele“), Gruppe 2	478
Transkript 8.3.3.1: Anbringung erster visueller Orientierungspunkte in der sonst gleichförmigen visuellen Fläche (Quelle: WoWRAIDV-A1)	486
Transkript 8.3.3.1.2: Der Einsatz grafischer Weltmarkierungen und Bodenmarkierungen als Referenzpunkte für verbale Beschreibungen (Quelle: WoWRAIDV-A1)	493
Transkript 8.3.3.1.3: Zuweisung einer Figurenmarkierung (Quelle: WoWRAIDV-A2)	498

Transkript 8.3.3.1.4: Einfache Formen virtuell-körperlicher Deixis (Quelle: WoWRAIDV-A1)	501
Transkript 8.3.3.1.5: Bewegungsdemonstration durch RA-L (Quelle: WoWRAIDV-A1)	507
Transkript 8.3.3.1.6: Sprachliche Beschreibungen des Kampfschauplatzes ohne direkte visuelle Hilfsmittel (Quelle: WoWRAIDV-A1)	514
Transkript 8.3.3.2.1: Parallele Gespräche in VoIP und Chat (Quelle: WoW-RaidV-A1)	517
Transkript 8.3.3.2.2: Auslagerung eines unernsten Gesprächs in den Chat (Quelle: WoWRAIDV-A1)	523
Transkript 8.3.3.2.3: Ernstes spielbezogenes Gespräch im Offizier-Channel (Quelle: WoWLOGK)	534
Transkript 8.3.3.2.4: Der Chat als Modus des hierarchisch untergeordneten Ausdrucks (Quelle: WoWRAIDV-A1)	536
Transkript 8.3.3.2.5: Der Einsatz eines spielinternen Links in der Raidkommunikation (Quelle: WoWRAIDV-A1)	542
Transkript 8.3.3.2.6: Ausgabe komplexer Informationen in der Internettelefonie (Quelle: WoWRAIDV-A1)	550
Transkript 8.3.3.2.7: Gruppeneinteilung für den Bosskampf gegen „Nefarian“ und „Onyxia“ in der Raidinstanz „Pechschwingenabstieg“ (Quelle: WoWRAIDV-C)	555
Transkript 8.3.3.2.8: Beschreibung visueller Muster im Chat für den Raidkampf „Todesschwinges Wahnsinn“ (Quelle: WoWRAIDV-A2)	558
Transkript 8.3.4.1: Aktionsbegleitende Kommunikation am Beispiel des Kampfes gegen „Hagara die Sturmbinderin“ (Quelle: WoWRAIDV-A1)	567
Transkript 8.3.4.2: Automatische Figurenmarkierungen und spontane VoIP-Ansagen während eines Raidkampfes (Quelle: WoWRAIDV-A1)	578
Transkript 8.3.4.3: Verweis auf die Kodifizierung von Figurenmarkierungen (Quelle: WoWRAIDV-A1)	592
Transkript 8.3.4.4: Kommunikationsprobleme durch die Aufgabe der Bezeichnungskonventionen (Quelle: WoWRAIDV-A2)	597
Transkript 8.3.4.5: Komplexere aktionsbegleitende Informationsausgabe in der Internettelefonie (Quelle: WoWRAIDV-A1)	602
Transkript 8.3.4.6: Einsatz der Internettelefonie zur Motivationssteigerung (Quelle: WoWRAIDV-A2)	607

Index

Begriff	Seiten
/me-Ausdruck	297
Ad-hoc-Modus	191
Affordanz	166, 199 , 201
Akronym	265
Angemessenheit (Modus)	58, 84, 199, 211
Aptness	160, 199 , 240
ASCII-Art	291
assoziative Prägung	57f., 118f., 189, 200
Asterisk-Ausdruck	295
Ästhetisierung	66, 188, 252
Ausdrucksökonomie	62, 354
Ausdrucksressource	57, 187
Avatar	1, 100
Channel	237ff.
Chat	237ff., 347ff.
Chatchannel	239ff.
CMC	216ff.
Computer-mediated communication	216ff.
Dehnung	283ff.
Deixis, nonverbal	301f.
Einfluss, exogen	197ff. , 206
Eingabeökonomie	251ff.
Ellipse	273ff.
embeddedness	169
Emoticon	287ff.
Emoting	294ff.
Emotionalisierung/emotionale Färbung	58, 620ff.
Enklise	282ff.
exogener Einfluss	197ff. , 206
gemeinte Information	27, 202ff.
Grafostilistik	258ff.
graphematische Neographie	259f.
Handlungstheorie	176ff.

IBK	217
Information, gemeint	27, 202ff.
Information, verstanden	206
Intention	204ff.
Interaktionskontext	206
Internetbasierte Kommunikation	217
internetbasierte Varietäten	220ff.
Internettelefonie (VoIP)	306
Interpretation	203ff.
Interpunktion	267ff.
Kanal	129ff. , 326
Kode (i.e.S., i.w.S)	143ff.
Kommunikat	138ff.
Kommunikationskontext	206
Kommunikationsmodus	54, 57, 155ff.
Kommunikationsstil	8, 10, 221ff.
Kommunikativität	197ff., 205ff.
Kontakt, physikalischer	130
Kontext	206
kulturelle Einbettung	206
Link, spielintern	312ff.
Logogramm	264f.
Massively Multiplayer Online Role-Playing Game	1, 50ff.
Medium	116ff.
Medium, biologisch	121ff.
Medium, materiell	121ff.
Medium, technologisch	121ff.
MMORPG	1, 50ff.
Modus	155ff.
Modus, 1. Ordnung	193f., 204f.
Modus, 2. Ordnung	193f., 204f.
Modus, ad-hoc	191
Modus, fakultativ	193
Modus, kontextuell-konventionell	191
Modus, kulturell-konventionell	192
Modus, obligatorisch	194

Modusfunktion	199ff.
Multimodal Interaction Analysis	168ff.
Multimodalität	155ff.
Neographie	258ff.
Neographie, graphematisch	259f.
Nonverbale Deixis	301f.
Onomatopoetikum	285f.
Persistenz (des Ausdrucks)	120, 237, 311, 549, 565
Physikalischer Kontakt	130
Prägekraft	57, 119, 151, 189f., 200
Prägung, assoziativ	57f., 118f., 189, 200
Proklise	282ff.
Raid	474ff.
Reduktion	279f.
Regionalismus	280ff.
Rollenspiel	92ff. , 109, 407ff.
Salienz	162, 191f., 635
Sinnesmodalität	55f., 130f., 155f.
Social Semiotics	160ff.
sozialer Stil	8, 222, 341
Spielchat	237ff.
Spielersprachlichkeit	221ff.
Spielgrafik	301ff.
Spielinterner Link	312ff.
Spontaneität (des Ausdrucks)	556, 565, 575f., 632
Stil, sozialer	8, 222, 341
Systemisch-funktionale Multimodalitätstheorie	158ff.
Tilgung	278f.
Transkriptivität	172ff.
Varietät, internetbasiert	220ff.
verstandene Information	206
Virtuelle Welt	87ff.
VoIP	306

Literaturverzeichnis

- Adamzik, K. (2002): Zum Problem des Textbegriffs. Rückblick auf eine Diskussion. In: Adamzik, K. / Antos, G. / Klemm, M. (Hrsg.): Brauchen wir einen neuen Textbegriff? Antworten auf eine Preisfrage. Frankfurt am Main u.a.: Lang, 163-182.
- Adamzik, K. (2004): Textlinguistik. Eine einführende Darstellung. de Gruyter.
- Allen, E. / Seaman, C.A. (2007): Likert Scales and Data Analyses. In: Statistics Roundtable. Internetquelle, vgl. <http://asq.org/quality-progress/2007/07/statistics/likert-scales-and-data-analyses.html> (11.04.16, 22:30).
- Ammon, U. (2010): s.v. Kode. In: Glück, H. (Hrsg.): Metzler Lexikon Sprache. Stuttgart: J.B. Metzler, 335-336.
- Androutsopoulos, J. K. / Runkehl, J. / Schlobinski, P. / Siever, T. (2006): Neuere Entwicklungen in der linguistischen Internetforschung. Zweites internationales Symposium zur gegenwärtigen linguistischen Forschung über computervermittelte Kommunikation. Hildesheim, Zürich, New York: Georg Olms Verlag.
- Androutsopoulos, J. K. / Hinnenkamp, V. (2001): Code-Switching in der bilingualen Chat-Kommunikation: ein explorativer Blick auf #hellas und #turks. In: Beißwenger, M. (Hrsg.): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion und Sozialität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. Stuttgart: Ibidem, 367-401.
- Androutsopoulos, J. K. (2013): Code-switching in computer-mediated communication. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T. (Hrsg.): Pragmatics of Computer-mediated Communication. Berlin, Boston: de Gruyter, 667-694.
- Androutsopoulos, J. K. (2010): Multimodal – intertextuell – heteroglossisch: Sprach-Gestalten in „Web 2.0“-Umgebungen. In: Deppermann, A. / Linke, A.: Sprache intermedial. Stimme und Schrift, Bild und Ton. Berlin, Boston: de Gruyter, 419-445
- Androutsopoulos, J. K. (2006): Introduction: Sociolinguistics and computer-mediated communication. *Journal of Sociolinguistics* 10(4): 419–438.
- Androutsopoulos, J. K. (2003): Online-Gemeinschaften und Sprachvariation: Soziolinguistische Perspektiven auf Sprache im Internet. In: *Zeitschrift für Angewandte Linguistik* 31/2, 173-197.
- Antos, G. (2002): „Reflexionsdynamischer“ Textbegriff. Ein Blick in die Zukunft. In: Fix, U. / Adamzik, K. / Antos, G. / Klemm, M. (Hrsg.): Brauchen wir einen neuen Textbegriff? Antworten auf eine Preisfrage. Frankfurt am Main u.a., 183-192.
- Baldry, A. / Thibault, P. (2006): Multimodal Transcription and Text Analysis. A Multimedia Toolkit and Coursebook with Associated Online-Course. London: Equinox.

- Baldry, A. (2004): Phase and transition, type and instance: patterns in media text as seen through a multimodal concordancer. In: O'Halloran, K. L. (Hrsg.): *Multimodal Discourse Analysis. Systemic Functional Perspectives*. London, New York, 83-108.
- Baron, N.S. (2013): Instant messaging. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T. (Hrsg.): *Pragmatics of Computer-mediated Communication*. Berlin, Boston: de Gruyter, 135-162
- Barthes, R. (1977): *Image Music Text*. Essays selected and translated by Stephen Heath. London: Fontana Press.
- Bartle, R.A. (1999): Early MUD History. (Internetressource. Quelle: <http://mud.co.uk/richard/mudhist.htm>)
- Bartle, R.A. (2010): From MUDs to MMORPGs: The History of Virtual Worlds. In: Hunsinger, J. / Klastrup, L. / Allen, Matthew (Hrsg.): *International Handbook of Internet Research*. Springer.
- Bateman, J. A. (2008): *Multimodality and Genre. A Foundation for the Systematic Analysis of Multimodal Documents*. New York: Palgrave Macmillan.
- Beißwenger, M. / Hoffmann, L. / Storrer, A. (2004): *Internetbasierte Kommunikation. Themenheft der Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie (OBST 68)*.
- Beißwenger, M. (2016a): Praktiken in der internetbasierten Kommunikation. In: Depermann, A. / Feilke, H. / Linke, A. (Hrsg.): *Sprachliche und kommunikative Praktiken. Jahrbuch des Instituts für Deutsche Sprache 2015*. Berlin. Boston: de Gruyter, 279-309.
- Beißwenger, M. (2016b): Schriftliche Kommunikation im Netz. In: Ulf Abraham / Julia Knopf (Hrsg.): *Deutsch digital. Band 2: Praxis*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren (Schriftenreihe Deutschdidaktik in der Primarstufe. Klassen 1-6), 60-69.
- Beißwenger, M. (2013): Space in computer-mediated communication: Corpus-based investigations on the use of local deictics in chats. In: Auer, P. / Hilpert, M. / Stukenbrock, A. & Szendrői, B. (Hrsg.): *Space in Language and Linguistics: Geographical, Interactional, and Cognitive Perspectives*. Berlin, Boston: de Gruyter (linguae & litterae 24), 494-528.
- Beißwenger, M. (2010): Chattern unter die Finger geschaut: Formulieren und Revidieren bei der schriftlichen Verbalisierung in synchroner internetbasierter Kommunikation. In: Ágel, V. / Hennig, M. (Hrsg.): *Nähe und Distanz im Kontext variations-linguistischer Forschung*. Berlin, New York: de Gruyter (Linguistik - Impulse & Tendenzen 35), 247-294.
- Beißwenger, M. (2009): Multimodale Analyse von Chat-Kommunikation. In: Birkner, K. / Stukenbrock, A.: *Die Arbeit mit Transkripten in Fortbildung, Lehre, Forschung*. Mannheim: Verlag für Gesprächsforschung, 117-143.
- Beißwenger, M. (2007): *Sprachhandlungskoordination in der Chat-Kommunikation*. Berlin, New York: de Gruyter (Reihe Linguistik - Impulse & Tendenzen 26).

- Beißwenger, M. (2003): Sprachhandlungskoordination im Chat. In: Zeitschrift für germanistische Linguistik 31/2, 198-231.
- Beißwenger, M. (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. Stuttgart.
- Beißwenger, M. (2000): Kommunikation in virtuellen Welten. Stuttgart.
- Bieswanger, M. (2013): Micro-linguistic structural features of computer-mediated communication. In: Herring, S. C. / Stein, D. / Virtanen, T.: Pragmatics of Computer-Mediated Communication. Berlin/Boston: de Gruyter Mouton, 463-488.
- Birk, E. (2011): Bezugnahme und Weltkonstruktion. Elemente einer symboltheoretischen Bildanalyse. In: Schneider, J.G. / Stöckl, H.: Medientheorien und Multimodalität. Ein TV-Werbespot – sieben methodische Beschreibungsansätze. Köln: Halem, 169-189.
- Böhme-Dürr, K. (1997): Technische Medien der Semiose. In: Posner, R. / Robering, K. / Sebeok, T.A. (Hrsg.): Semiotik/Semiotics – Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur / A Handbook on the Sign-Theoretic Foundations of Nature and Culture. Berlin u.a.: de Gruyter, 357-384.
- Breuer, U. (2002): Wir schalten um. Text als Handlung / Text als Kommunikation. In: Fix, U. / Adamzik, K. / Antos, G. / Klemm, M. (Hrsg.): Brauchen wir einen neuen Textbegriff? Antworten auf eine Preisfrage. Frankfurt am Main u.a., 149-160.
- Brinker, K. (1985/2010): Linguistische Textanalyse. Eine Einführung in Grundlagen und Methoden. Berlin: Erich Schmidt.
- Brunzel, Peggy (2002): Kulturbezogenes Lernen und Interkulturalität. Zur Entwicklung kultureller Konnotationen im Französischunterricht der Sekundarstufe I. Tübingen: Narr.
- Bucher, H.-J. / Krieg, M. / Niemann, P. (2010): Die wissenschaftliche Präsentation als multimodale Kommunikationsform. Empirische Befunde zu Rezeption und Verständlichkeit von Powerpoint-Präsentationen. In: Bucher, H.-J. / Gloning, T. / Lehnen, K.: Neue Medien - Neue Formate. Ausdifferenzierung und Konvergenz in der Medienkommunikation. Frankfurt am Main: Campus Verlag, 375-406.
- Bucher, H.-J./Schumacher, P. (2012): Interaktionale Rezeptionsforschung. Theorie und Methode der Blickaufzeichnung in der Medienforschung. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Bucher, H.-J. (2014): Online-Diskurse als multimodale Netzwerk-Kommunikation. Plädoyer für eine Paradigmenweiterung. In: Fraas, C. / Meier, S. / Pentzold, C. (Hrsg.): Online-Diskurse. Theorien und Methoden transmedialer Online-Diskursforschung. Köln: Herbert von Halem, 57-101.
- Bucher, H.-J. (2012a): Multimodalität - ein universelles Merkmal der Medienkommunikation: Zum Verhältnis von Medienangebot und Medienrezeption. In: Bucher H.-J./ Schumacher, P. (Hrsg.): Interaktionale Rezeptionsforschung. Theorie und Methode der Blickaufzeichnung in der Medienforschung. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften, 51-82.

- Bucher, H.-J. (2012b): Grundlagen einer interaktionalen Rezeptionstheorie: Einführung und Forschungsüberblick. In: Bucher H.-J./ Schumacher, P. (Hrsg.): Interaktionale Rezeptionsforschung. Theorie und Methode der Blickaufzeichnung in der Medienforschung. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften, 17-50.
- Bucher, H.-J. (2012c): Aufmerksamkeit und Informationsselektion. Blickdaten als Schlüssel zur Aufmerksamkeitssteuerung. In: Bucher H.-J./ Schumacher, P. (Hrsg.): Interaktionale Rezeptionsforschung. Theorie und Methode der Blickaufzeichnung in der Medienforschung. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften, 83-110.
- Bucher, H.-J. (2012d): Intermodale Effekte in der audio-visuellen Kommunikation: Blickaufzeichnungsstudie zur Rezeption von zwei Werbespots In: Bucher H.-J./ Schumacher, P. (Hrsg.): Interaktionale Rezeptionsforschung. Theorie und Methode der Blickaufzeichnung in der Medienforschung. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften, 257-296.
- Bucher, H.-J. (2011a): »Man sieht, was man hört« oder: Multimodales Verstehen als interaktionale Aneignung. Eine Blickaufzeichnungsstudie zur audiovisuellen Rezeption. In: Schneider, J.G. / Stöckl, H.: Medientheorien und Multimodalität. Ein TV-Werbespot – sieben methodische Beschreibungsansätze. Köln: Halem, 109-150.
- Bucher, H.-J. (2011b): Multimodales Verstehen oder Rezeption als Interaktion. Theoretische und empirische Grundlagen einer systematischen Analyse der Multimodalität. In: Diekmannshenke, H. / Klemm, M. / Stöckl, H.: Bildlinguistik. Theorien - Methoden - Fallbeispiele. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 123-156.
- Bucher, H.-J. (2010): Multimodalität - eine Universalie des Medienwandels: Problemstellungen und Theorien der Multimodalitätsforschung. In: Bucher, H.-J. / Gloning, T. / Lehnen, K.: Neue Medien - Neue Formate. Ausdifferenzierung und Konvergenz in der Medienkommunikation. Frankfurt am Main: Campus Verlag, 41-79.
- Bucher, H.-J. (2007): Textdesign und Multimodalität. Zur Semantik und Pragmatik medialer Gestaltungsformen. In: Roth, K. S. / Spitzmüller, J.: Textdesign und Textwirkung in der massenmedialen Kommunikation. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, 49-76.
- Bucher, H.-J. (2004): Online-Interaktivität - Ein hybrider Begriff für eine hybride Kommunikationsform. Begriffliche Klärungen und empirische Rezeptionsbefunde. In: Bieber, C. / Leggewie, C.: Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt am Main: Campus Verlag, 132-167.
- Burger, Harald (2005): Mediensprache. Eine Einführung in Sprache und Kommunikationsformen der Massenmedien. Berlin: de Gruyter.
- Bußmann, H. (Hrsg.) (2008): Lexikon der Sprachwissenschaft. Stuttgart: Alfred Kröner.
- Collister, L. B. (2014): Surveillance and Community: Language Policing and Empowerment in a World of Warcraft Guild. (Online-Ressource. Vgl.

- <http://library.queensu.ca/ojs/index.php/surveillance-and-society/article/view/warcraft/warcrafty>, 07.03.2016)
- Collister, L. B. (2008): Virtual Discourse Structure: An Analysis of Conversation in World of Warcraft. Masters Thesis, University of Pittsburgh. (Online-Ressource. Vgl. https://www.researchgate.net/publication/255615617_Virtual_Discourse_Structure_An_Analysis_of_Conversation_in_World_of_Warcraft, 07.03.2016)
- Costikyan, G. (2010): Games, Storytelling and Breaking the String. In: Harrigan, P. / Wardrip-Fruin, N.: Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media. Cambridge: Mit University Press Group Ltd., 5-14.
- Crystal, D. (2001): Language and the Internet. 1. Ausgabe. Cambridge: University Press.
- Crystal, D. (2006): Language and the Internet. 2. Ausgabe. Cambridge: University Press.
- Danet, B. / Herring, S. C. (2007): The Multilingual Internet. Language, Culture and Communication Online. Oxford: Oxford University Press.
- Danet, B. (2013): Flaming and linguistic impoliteness on a listserv. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T.: Pragmatics of Computer-Mediated Communication. Berlin/Boston: de Gruyter Mouton, 639-666.
- de Saussure, Ferdinand (2001[1967]) (Hrsg.: Bally, C. / Sechehaye, A.): Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft. Berlin: de Gruyter.
- Diekmannshenke, H. (2006): „Ich war auch hier“ Elektronische Gästebücher. In: Schlobinski, P. (Hrsg.): Von *hdl* bis *cul8r*. Sprache und Kommunikation in den neuen Medien (Thema Deutsch, Bd. 7). Mannheim/Leipzig/Wien/Zürich: Duodenverlag, 249-264.
- Diekmannshenke, H. / Lohoff, M. (2012): Populäre Kommunikations-Räume in Online-Spielen. Eine medienlinguistische Annäherung. In: Zeitschrift für Angewandte Linguistik (2012/56). Berlin: de Gruyter Mouton, 67-94.
- Diller, H. (2008): Preispolitik. 4. vollständig neu bearbeitete Auflage. Stuttgart, Kohlhammer GmbH.
- Dittmann, M. (2002): Sprachverwendung im Internet. Untersuchungen zur Nutzung des Internet Relay Chat (IRC) in Deutschland und Frankreich. Norderstedt: Books on Demand.
- Dittmayer, M. (2014): stigma-videospiele. Hintergründe und Verlauf der Diskussion über gewaltdarstellende Videospiele in Deutschland. Online-Ressource: http://stigma-videospiele.de/stigma_v1_003.pdf (07.03.16).
- Dürscheid, C. / Frehner, C. (2013): Email communication. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T.: Pragmatics of Computer-Mediated Communication. Berlin/Boston: de Gruyter Mouton, 35-54.

- Dürscheid, C. (2011): Medien in den Medien - Szenen im Bild. Eine pragmatische Kommunikat-Analyse. In: Schneider, J.G. / Stöckl, H.: Medientheorien und Multimodalität. Ein TV-Werbespot – sieben methodische Beschreibungsansätze. Köln: Halem, 88-108.
- Ebert, H. (2002): Brauchen wir einen neuen Textbegriff? Thesen. In: Fix, U. / Adamzik, K. / Antos, G. / Klemm, M. (Hrsg.): Brauchen wir einen neuen Textbegriff? Antworten auf eine Preisfrage. Frankfurt am Main u.a.: Lang, 74-76.
- Eckkramer, E. M. (2002): Brauchen wir einen neuen Textbegriff? In: Fix, U. / Adamzik, K. / Antos, G. / Klemm, M. (Hrsg.): Brauchen wir einen neuen Textbegriff? Antworten auf eine Preisfrage. Frankfurt am Main u.a.: Lang, 31-58.
- Eckkramer, E.M. (2011): Diachrone Medienanalyse: Zur Analyse multimodaler Ver-
textungsstrategien in historischer Sicht. In: Schneider, J. G. / Stöckl, H.: Medien-
theorien und Multimodalität. Ein TV-Werbespot – sieben methodische Beschrei-
bungsansätze. Köln: Halem, 190-215.
- Eichner, S. (2005): Videospielanalyse. In: Mikos, L. / Wegener, C. (Hrsg.): Qualitative
Medienforschung. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 474-483.
- Eid, M. / Schmidt, K. (2014): Testtheorie und Testkonstruktion. Göttingen: Hogrefe
Verlag.
- Eins, W. (2010): s.v. Akronym. In: Glück, H. (Hrsg.): Metzler Lexikon Sprache. Stutt-
gart: J.B. Metzler, 22.
- Erickson, F.: Qualitative Methods in Research on Teaching. In: Wittrock, M.C.
(Hrsg.): Handbook of Research on Teaching (3rd Edition). New York: Macmillan,
119-161.
- Faulstich, W. (2002): Einführung in die Medienwissenschaft. Probleme, Methoden,
Domänen. Paderborn: Fink.
- Feilke, H. (1994): Common sense-Kompetenz. Überlegungen zu einer Theorie des
'sympathischen' und 'natürlichen' Meinens und Verstehens. Frankfurt/Main: Suhr-
kamp.
- Feilke, H. (1993): Sprachlicher Common sense und Kommunikation. Über den "ge-
sunden Menschenverstand", die Prägung der Kompetenz und die idiomatische
Ordnung des Verstehens. In: Der Deutschunterricht 6, 6-21.
- Fileccia, M. (2003): Computerspiele – das Schöne. In: Lehrer Online. Unterrichten mit
neuen Medien (Internetressource, vgl. [http://www.lehrer-online.de/computer-
spiele-das-schoene.php](http://www.lehrer-online.de/computer-
spiele-das-schoene.php), letzter Zugridd: 20.07.16).
- Final Fantasy XIII: Das offizielle Lösungsbuch (2010). Piggyback.
- Fix, U. / Adamzik, K. / Antos, G. / Klemm, M. (2002) (Hrsg.): Brauchen wir einen
neuen Textbegriff? Antworten auf eine Preisfrage. Frankfurt am Main u.a.: Lang
- Fix, U. (2011): Fraktale Narration. Eine semiotisch-textstilistische Analyse. In:
Schneider, J.G. / Stöckl, H.: Medientheorien und Multimodalität. Ein TV-Werbe-
spot – sieben methodische Beschreibungsansätze. Köln: Halem, 70-87.

- Flick, U. (2005): Wissenschaftstheorie und das Verhältnis von qualitativer und quantitativer Forschung. In: Mikos, L. / Wegener, C. (Hrsg.): *Qualitative Medienforschung*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 20-28.
- Freyermuth, G. S. (2006): Internetbasierte Kommunikation und ihre Auswirkungen auf die soziale Kommunikation. In: Schlobinski, P. (Hrsg.): *Von *hdl* bis *cul8r**. Sprache und Kommunikation in den neuen Medien (Thema Deutsch, Bd. 7). Mannheim/Leipzig/Wien/Zürich: Dudenverlag, 9-25.
- Freyermuth, G. S. / Gotto, L. / Wallenfels, F. (2013): *Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*. Bielefeld: transcript-Verlag.
- Fritz, J. / Fehr, W. (2005): Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? Computerspiele aus Sicht der Medienwirkungsforschung. (Internetquelle: <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63709/virtuelle-gewalt?p=all>, 07.03.2016, 22:30)
- Gibson, J. J. (1979): *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston u.a.: Houghton Mifflin.
- Giltrow, J. (2013): Genre and computer-mediated communication. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T. (Hrsg.): *Pragmatics of Computer-mediated Communication*. Berlin, Boston: de Gruyter, 717-738.
- Glück, H. (2010): s.v. Assimilation. In: Glück, H. (Hrsg.): *Metzler Lexikon Sprache*. Stuttgart: J.B. Metzler, 65.
- Glück, H. (2010): s.v. Rebus. In: Glück, H. (Hrsg.): *Metzler Lexikon Sprache*. Stuttgart: J.B. Metzler, 551.
- Glück, H. (2010): s.v. Text. In: Glück, H. (Hrsg.): *Metzler Lexikon Sprache*. Stuttgart: J.B. Metzler, 705.
- Habscheid, S. (2000): Medium' in der Pragmatik. Eine kritische Bestandsaufnahme. In: *Deutsche Sprache 2* (2000), 126-143.
- Halliday, M. A. K. (1985/2004): *An introduction to functional grammar*. London, 2004.
- Halliday, M. A. K. (1978): *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. University Park Press.
- Harrigan, P. / Wardrip-Fruin, N. (2010): *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge: MIT University Press Group Ltd.
- Harrison, S. / Allton, D. (2013): Apologies in email discussions. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T.: *Pragmatics of Computer-Mediated Communication*. Berlin/Boston: de Gruyter Mouton, 315-338.
- Heinze, C. (2012): *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*. Bielefeld: transcript-Verlag.
- Henning, P. (2007): *Taschenbuch Multimedia: mit zahlreichen Tabellen*. Leipzig: Carl-Hanser-Verlag.

- Herring, S. C. / Stein, D. / Virtanen, T. (2013a): *Pragmatics of Computer-Mediated Communication*. Berlin/Boston: de Gruyter Mouton.
- Herring, S. C. / Stein, D. / Virtanen, T. (2013b): Introduction to the pragmatics of computer-mediated communication. In: Herring, S. C. / Stein, D. / Virtanen, T.: *Pragmatics of Computer-Mediated Communication*. Berlin/Boston: de Gruyter Mouton, 3-34.
- Hess-Lüttich, E. W. B. / Schmauks, D. (2004): Multimediale Kommunikation. In: Posner, R. / Robering, K. / Sebeok, T.A. (Hrsg.): *Semiotik. Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur*, 4. Teilband (Handbücher zur Sprach und Kommunikationswissenschaft, Bd. 13.4). Berlin, New York: de Gruyter, 3448–3487.
- Hess-Lüttich, E. W. B. / Wilde, E. (2004): Der Chat als Textsorte und / oder als Dialogsorte. In: Kleinberger Günther, U./Wagner, F. (Hrsg.): *Neue Medien – Neue Kompetenzen?* Frankfurt a.M. u.a., 49-70.
- Heyd, T. (2013): Email hoaxes. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T.: *Pragmatics of Computer-Mediated Communication*. Berlin/Boston: de Gruyter Mouton, 387-410.
- Höflich, J. R. (1997): „Electronic Communities“ as social worlds: Toward a socio-semiotic analysis of computer mediated interpersonal communication. In: Nöth, W. (Hrsg.): *Semiotics of the Media*. Berlin, New York: Springer, 507–517.
- Holly, W. / Jäger, L. (2011): Transkriptionstheoretische Medienanalyse. Vom Anderslesbar-Machen durch intermediale Bezugnahmepraktiken. In: Schneider, J.G. / Stöckl, H.: *Medientheorien und Multimodalität. Ein TV-Werbespot – sieben methodische Beschreibungsansätze*. Köln: Halem, 151-168.
- Holly, W. (2011): Medien, Kommunikationsformen, Textsortenfamilien. In: Habscheid, S. (Hrsg.): *Textsorten, Handlungsmuster, Oberflächen. Linguistische Typologien der Kommunikation*. Berlin / New York: de Gruyter, 144–163.
- Holly, W. (2010): *Besprochene Bilder - bebildertes Sprechen. Audiovisuelle Transkriptivität in Nachrichtenfilmen und Talkshows*. In: Deppermann, A. / Linke, A. (Hrsg.): *Sprache intermedial: Stimme und Schrift, Bild und Ton*. Berlin, New York: de Gruyter, 359–382.
- Holly, W. (2009): Rhetorisch-stilistische Eigenschaften der Sprache von Hörfunk und Fernsehen. In: Fix, U. / Gardt, A. / Knape, J. (Hrsg.): *Rhetorik und Stilistik – Rhetoric and Stylistics. Ein internationales Handbuch historischer und systematischer Forschung*. Berlin, New York: Mouton de Gruyter (HSK).
- Holly, W. (2006): Mit Worten sehen. Audiovisuelle Bedeutungskonstitution und Muster ‚transkriptiver Logik‘ in der Fernsehberichterstattung. In: *Deutsche Sprache* 34, 135–150.
- Holly, W. (1997): Zur Rolle von Sprache in Medien. Semiotische und kommunikationsstrukturelle Grundlagen. In: *Muttersprache* 107 (1997), 64–75.

- Holly, W. (1996): Alte und neue Medien. Zur inneren Logik der Mediengeschichte. In: Rüschhoff, B. / Schmitz, U. (Hrsg.): Kommunikation und Lernen mit alten und neuen Medien. Frankfurt am Main usw.: Lang 1996, 9–16.
- Hörmann, H. (1976): Meinen und Verstehen. Grundzüge einer psychologischen Semantik. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Hössjer, A. (2013): Smalltalk, politeness, and email communication in the workplace. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T. (Hrsg.): Pragmatics of Computer-mediated Communication. Berlin, Boston: de Gruyter, 613-638.
- Jacobs, J. B. / Garcia A. C. (2013): Repair in chat room interaction. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T. (Hrsg.): Pragmatics of Computer-mediated Communication. Berlin, Boston: de Gruyter, 565-588.
- Jacoby, J. / Matell, M.S. (1971): "Three-Point Likert Scales Are Good Enough," Journal of Marketing Research (Volume 8, No. 4), 495-500.
- Jäger, L. / Jarke, M. / Klamma, R. / Spaniol, M. (2008): Transkriptivität: Operative Medientheorien als Grundlage von Informationssystemen für die Kulturwissenschaften. In: Informatik-Spektrum 31 (1), 21-29.
- Jäger, L. (2015): Textsinn und Verfahrenssinn. Überlegungen zum Problem der Transkriptivität des Rechts. In: Vogel, F. (Hrsg.): Zugänge zur Rechtssemantik. Interdisziplinäre Ansätze im Zeitalter der Mediatisierung. Berlin, New York: de Gruyter, 21-40
- Jäger, L. (2010): Intermedialität - Intramedialität - Transkriptivität. Überlegungen zu einigen Prinzipien der kulturellen Semiosis. In: Deppermann, A. / Linke, A. (Hrsg.): Sprache intermedial: Stimme und Schrift – Bild und Ton. Jahrbuch des Instituts für Deutsche Sprache 2009. Berlin, New York: de Gruyter, 301-324.
- Jäger, L. (2002): Transkriptivität. Zur medialen Logik der kulturellen Semantik. In: Jäger, L. / Stanitzek, G. (Hrsg.): Transkribieren – Medien/Lektüre. München: Fink, 19-41.
- Jacobson, R. (1960): Linguistics and Poetics. In: Sebeok, T. A. (Hrsg.). Style in Language. Cambridge, MA: MIT Press, 350-377.
- Janich, N. (2005): Werbesprache. Ein Arbeitsbuch. 4. Auflage. Tübingen: Narr.
- Janich, N. (2002): Des Kaisers neue Kleider oder: Die Suche nach einem neuen Textbegriff. In: Fix, U. / Adamzik, K. / Antos, G. / Klemm, M. (Hrsg.): Brauchen wir einen neuen Textbegriff? Antworten auf eine Preisfrage. Frankfurt am Main u.a.: Lang (Forum Angewandte Linguistik 40), 77-82.
- Janzen, J. (2004): Sandbothe, Mike - Theorien zu Werkzeugen. In: Lagaay, A. / Lauer, D.: Medientheorien: Eine philosophische Einführung. Frankfurt am Main: Campus, 273-296.
- Jenkins, H. (2000): Art form for the digital age. In: Technology Review 103: 117-120.

- Jenks, C. / Firth, A. (2013): Synchronous voice-based computer-mediated communication. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T. (Hrsg.): *Pragmatics of Computer-mediated Communication*. Berlin, Boston: de Gruyter, 217-244.
- Jewitt, C. (2009): *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. London: Routledge.
- JIM-Studie (2015): Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-19-Jähriger. Hrsg. v. Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest. <http://www.mpfs.de/?id=646> (letzter Zugriff: 01.06.2017).
- Jones, R. (2013): Rhythm and timing in chat room interaction. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T. (Hrsg.): *Pragmatics of Computer-mediated Communication*. Berlin, Boston: de Gruyter, 489-514.
- Jones, R. (2009): Technology and sites of display. In: Jewitt, C.: *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. London: Routledge, 114-126.
- Jucker, A. H. / Dürscheid, C. (2012): The Linguistics of Keyboard-to-screen Communication. A New Terminological Framework. *Linguistik online* 56, 6/2012.
- Juul, J. (2005): *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Katsuno, H. / Yano, C. (2007): Kaomoji and Expressivity in a Japanese Housewives' Chat Room. In: Danet, B. / Herring, S. C.: *The Multilingual Internet. Language, Culture and Communication Online*. Oxford: Oxford University Press, 278-302.
- Keller, R. (1995): *Zeichentheorie: Zu einer Theorie semiotischen Wissens*. Tübingen: A. Franke.
- Kelly, J. N. (o.J.): Play Time: An Overview of the MMORPG Genre. Internetquelle: http://www.anthemion.org/file/playtime_over.pdf (08.03.16).
- Khurana, T. (2004): Niklas Luhmann - die Form des Mediums. In: Lagaay, A. / Lauer, D.: *Medientheorien: Eine philosophische Einführung*. Frankfurt am Main: Campus, 97-126.
- KIM-Studie (2014): Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-13-Jähriger. Hrsg. v. Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest. <http://www.mpfs.de/?id=646> (letzter Zugriff: 01.06.2017).
- Klein, J. (2015): AUSWEICHEN und AUSWEICHEN KASCHIEREN. Multimodale Performanz, Framing-Kniffe und Publikumsresonanz. In: Girnth, H. / Michel, S.: *Polit-Talkshow. Interdisziplinäre Perspektiven auf ein multimodales Format*. Stuttgart: Ibidem, 239-284.
- Klemm, M. (2008): Medienkulturen. Versuch einer Begriffsklärung. In: Yousefi, H.R. / Fischer, K. / Kather, R. / Gerdson, P. (Hrsg.): *Wege zur Kultur. Gemeinsamkeiten - Differenzen - Interdisziplinäre Dimensionen*. Nordhausen: Bautz, 127 - 149.
- Klemm, M. (2002): Wie hältst Du's mit dem Textbegriff? Pragmatische Antworten auf eine Gretchenfrage der (Text-)Linguistik. In: Fix, U. / Adamzik, K. / Antos, G. /

- Klemm, M. (Hrsg.): Brauchen wir einen neuen Textbegriff? Frankfurt am Main u.a. : Lang 2002, 143-161.
- Koch, P. / Oesterreicher, W. (1985): Sprache der Nähe - Sprache der Distanz. Mündlichkeit und Schriftlichkeit im Spannungsfeld von Sprachtheorie und Sprachgeschichte. Romanistisches Jahrbuch 36/85, 15-43.
- Koubek, J. / Mosel, M. / Werning, S. (2013): Didaktische Überlegungen zur Gamifizierung von Lehrveranstaltungen. In: Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend (Hrsg.): Game over. Was nun? Vom Nutzen und Nachteil des digitalen Spiels für das Leben. Konferenzband zur Konferenz „Future and Reality of Gaming 2012 (F.R.O.G.)“. Wien, 149-161.
- Kress, G. / van Leeuwen, T. (2001/2010): Multimodal Discourse: The modes and media of contemporary communication. London: Edward Arnold.
- Kress, G. / van Leeuwen, T. (2006) Reading Images: The Grammar of Visual Design (2. Auflage). United Kingdom: Routledge.
- Kress, G. / van Leeuwen, T. (2002): Colour as a semiotic mode: the quest for a grammar of meaning. Visual Communication, 1 (3), 343-368.
- Kress, G. / van Leeuwen, T. (1998): The (Critical) Analysis of Newspaper Layout. In: Bell, A. and Garret, P. (Hrsg.): Approaches to Media Discourse. Oxford: Blackwell, 186-219.
- Kress, G. / van Leeuwen, T. (1996): Reading Images The Grammar of Visual Design. Psychology Press.
- Kress, G. (2010): Multimodality : A social semiotic approach to contemporary communication. London, New York: Routledge.
- Kress, G. (2009): What is Mode?. In C. Jewitt (Hrsg.), The Routledge Handbook of Multimodal Analysis. London: Routledge, 54-67.
- Kress, G. (1998): Visual and verbal modes of representation in electronically mediated communication: the potentials of new forms of text. In: Snyder, I. / Joyce, M.: Page to Screen: Taking Literacy Into the Electronic Era. London: Routledge, 53-79.
- Kroon, S. / Sturm, J. (2002): „Key Incident Analyse“ und „internationale Triangulierung“ als Verfahren in der empirischen Unterrichtsforschung. In: Kammler, C. / Knapp, W.: Empirische Unterrichtsforschung und Deutschdidaktik (Diskussionsforum Deutsch, Bd. 5). Hohengehren: Schneider, 96-114.
- Kübler, H.-D. (2003): Medien- und Massenkommunikation. Begriffe und Modelle. In: Kübler, H.-D. (Hrsg.): Kommunikation und Medien. Eine Einführung. Münster: LIT-Verlag, 91-129.
- Lagaay, A. / Lauer, D.: Medientheorien: Eine philosophische Einführung. Frankfurt am Main: Campus.
- Lagaay, A. (2004): Paul Virilio - Licht im Bunker. Medientheorie als Dromologie. In: Lagaay, A. / Lauer, D.: Medientheorien: Eine philosophische Einführung. Frankfurt am Main: Campus, 149-172.

- Lampert, C. (2005): Grounded Theory. In Mikos, L. / Wegener, C.: Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch. UVK Verlagsgesellschaft, 516-526.
- Lee, C. K. M. (2007): Linguistic Features of Email and ICQ Instant Messaging in Hong Kong. In: Danet, B. / Herring, S. C.: The Multilingual Internet. Language, Culture and Communication Online. Oxford: Oxford University Press, 184-208.
- Lehnen, K. (2006): Hypertext – kommunikative Anforderungen am Beispiel von Websites. In: Schlobinski, P. (Hrsg.): Von *hdl* bis *cul8r*. Sprache und Kommunikation in den neuen Medien (Thema Deutsch, Bd. 7). Mannheim/Leipzig/Wien/Zürich: Dudenverlag, 197-209.
- Lemke, J. L. (2002): Travels in Hypermodality. In: Visual Communication 1(3), 299-325.
- Lemke, J. L. (2000): Opening Up Closure: Semiotics Across Scales. In: Chandler, J. / van de Vijver, G. (Hrsg.): Closure: Emergent Organizations and their Dynamics (Volume 901: Annals of the NYAS). New York: New York Academy of Science Press, 100-111.
- Lemke, J. L. (1998): Multiplying Meaning: Visual and Verbal Semiotics in Scientific Text. In: Martin, J. R. / Veel, R. (Hrsg.): Reading Science. London: Routledge, 87-113.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. Archives of Psychology, 22.
- Lindholm, L. (2013): The maxims of online nicknames. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T. (Hrsg.): Pragmatics of Computer-mediated Communication. Berlin, Boston: de Gruyter, 437-462.
- Ling, R. / Baron, N. S. (2013): Mobile phone communication. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T. (Hrsg.): Pragmatics of Computer-mediated Communication. Berlin, Boston: de Gruyter, 191-216.
- Malaka, R. / Butz, A. / Hußmann, H. (2009): Medieninformatik. Eine Einführung. London: Pearson Studium.
- Martinec, R. / Salway, A. (2005): A system for image-text relations in new (and old) media. In: Visual Communication 4(3), 337-371.
- McLuhan, M. (1964/2001): Understanding Media. London: Routledge.
- McLuhan, M. / Fiore, Q. (1967/2011): Das Medium ist die Massage. Stuttgart: Tropen.
- Michel, S. (2015): „herr niebel hat hochwasserhosen...“ – Aneignungsprozesse multimodaler Aspekte von Polit-Talkshows im Social TV am Beispiel von Twitter. In: Girnth, H. / Michel, S.: Polit-Talkshow. Interdisziplinäre Perspektiven auf ein multimodales Format. Stuttgart: Ibidem, 285-316.
- Mona, E. (2010): From the Basement to the Basic Set: The Early Years of Dungeons and Dragons. In: Harrigan, P. / Wardrip-Fruin, N.: Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media. Cambridge: Mit University Press Group Ltd., 25-30.

- Mosel, Michael / Waldschmidt, C. (2010): «... und wir sagen immer noch <Killer-spiele>». Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von School Shootings. In: Heller, H.B. / Krewani, A. / Prümm, K.: Marburger Hefte zur Medienwissenschaft (46), 86-98.
- Mosel, M. (2015): Der Mythos des Holodecks. Flow als Fessel des Computerspiels. In: Grabbe, L.C. / Rupert-Kruse, P. / Schmitz, N. M. Bild und Interface. Zur sinnlichen Wahrnehmung digitaler Visualität. Darmstadt: Büchner, 167-184.
- Mosel, M. (2011): Deranged Minds. Subjektivierung der Erzählperspektive im Computerspiel. Boizenburg, Verlag Werner Hülsbusch.
- Mosel, M. (2009): Das Computerspiel-Dispositiv. Analyse der ideologischen Effekte beim Computerspielen. In: Mosel, M. (Hrsg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, 153-179.
- Müller, N. S. (2008): Assistenten, Puppenspieler und fiktive Personen. Teilnehmer und Formen der Kooperation in Online-Rollenspielen. In: Stegbauer, C. / Jäckel, M.: Social Software. Formen der Kooperation in computerbasierten Netzwerken. Springer VS, 195-215
- Nishimura, Y. (2007): Linguistic Innovations and Interactional Features in Japanese BBS Communication. In: Danet, B. / Herring, S. C.: The Multilingual Internet. Language, Culture and Communication Online. Oxford: Oxford University Press, 163-183.
- Norris, S. (2013): What is a mode? Smell, olfactory perception, and the notion of mode in multimodal mediated theory. In: Multimodal Communication, vol.2 (2), 155 – 169.
- Norris, S. (2009): Modal density and modal configurations. Multimodal actions. In: Jewitt, C.: The Routledge Handbook of Multimodal Analysis. London: Routledge, 78-97.
- Norris, S. (2004): Analyzing multimodal interaction. A methodological framework. London: Routledge.
- Nussbaumer, M. (1991): Was Texte sind und wie sie sein sollen. Ansätze zu einer sprachwissenschaftlichen Begründung eines Kriterienrasters zur Beurteilung von schriftlichen Schülertexten. Berlin: de Gruyter.
- O'Halloran, K. L. (2009): Historical Changes in the Semiotic Landscape: From Calculation to Computation. In: Jewitt, C.: The Routledge Handbook of Multimodal Analysis. London: Routledge, 98-113.
- O'Halloran, K. L. (2008): Systemic Functional-Multimodal Discourse Analysis (SFMDA): Constructing Ideational Meaning using Language and Visual Imagery. In: Visual Communication 7(4), 443-475.
- O'Halloran, K. L. (2004): Visual semiosis in film. In: O'Halloran, K. L. (Hrsg.): Multimodal Discourse Analysis. Systemic-Functional Perspectives. London, New York: Continuum, 109-130.

- O'Halloran, K. L. (1999): Interdependence, Interaction and Metaphor in Multisemiotic Texts. In: *Social Semiotics* 9(3), 317–354.
- Palmer, D. S. (2010): *Second Language Pragmatic Socialization in World of Warcraft*. Ph.D, University of California.
- Paolilio, J. C. / Zelenkauskaitė, A. (2013): Real-time chat. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T. (Hrsg.): *Pragmatics of Computer-mediated Communication*. Berlin, Boston: de Gruyter, 109-134.
- Pfeifer, W. (Hrsg.) (2013): *Etymologisches Wörterbuch des Deutschen*. Berlin, Koblenz: Kramer.
- Pompino-Marschall, B. (2010): s.v. Reduktion. In: Glück, H. (Hrsg.): *Metzler Lexikon Sprache*. Stuttgart: J.B. Metzler, 552.
- Pompino-Marschall, B. (2010): s.v. Register. In: Glück, H. (Hrsg.): *Metzler Lexikon Sprache*. Stuttgart: J.B. Metzler, 556.
- Posner, R. (1985): Nonverbale Zeichen in öffentlicher Kommunikation. In: *Zeitschrift für Semiotik* 7(3), 235-271.
- Prommer, E. (2005): Codierung. In: Mikos, L. / Wegener, C.: *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*. UVK Verlagsgesellschaft, 404-415.
- Puschmann, C. (2013): Blogging. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T. (Hrsg.): *Pragmatics of Computer-mediated Communication*. Berlin, Boston: de Gruyter, 83-108.
- Raith, J. (2010): s.v. Sondersprache. In: Glück, H. (Hrsg.): *Metzler Lexikon Sprache*. Stuttgart: J.B. Metzler, 626.
- Rehbein, F. / Kleimann, M. / Mößle, T. (2009): Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. Hannover: KFN.
- Rehbock, H. (2010): s.v. Synonym. In: Glück, H. (Hrsg.): *Metzler Lexikon Sprache*. Stuttgart: J.B. Metzler, 693.
- Ritter von Sturies, S. (2006): Sprache und Kommunikation in den Textwelten von Adventure-Computerspielen. In: Schlobinski, P. (Hrsg.): *Von *hdl* bis *cul8er**. Sprache und Kommunikation in den neuen Medien. Reihe Thema Deutsch, Band 7. Dudenverlag, Mannheim, 283-298.
- Rouse, R. (2005): *Game Design: Theory and Practice*. Second Edition. Plano: Worldware Publishing.
- Runkehl, J. / Schlobinski, P. / Siever, T. (1998): *Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen*. Westdeutscher Verlag.
- Rusaw, E. (2011): *Language and social interaction in the virtual space of World of Warcraft*. Internetquelle: <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/25514/SLS2011-05Rusaw.pdf?sequence=4> (08.03.16).

- Schlobinski, P. (2012): Sprache und Kommunikation im digitalen Zeitalter. Rede anlässlich der Verleihung des Konrad-Duden-Preises der Stadt Mannheim am 14. März 2012. Essay. Internetquelle: <https://www.mediensprache.net/de/essays/6/> (zuletzt geprüft am 28.04.2016).
- Schlobinski, P. (Hrsg.) (2006): Von *hdl* bis *cul8r*. Sprache und Kommunikation in den neuen Medien. Reihe Thema Deutsch, Band 7. Dudenverlag, Mannheim.
- Schmidt, S. J. (1991): Grundriß der Empirischen Literaturwissenschaft. Berlin: Suhrkamp.
- Schmidt, S. J. (1973): Texttheorie: Probleme e. Linguistik d. sprachl. Kommunikation. München: Fink.
- Schmitz, U. (2004): Sprache in modernen Medien. Einführung in Tatsachen und Theorien, Themen und Thesen. Berlin: Erich Schmidt Verlag.
- Schmidt, G. (2006): Sprachliche Variation in der SMS-Kommunikation. In: Schlobinski, P. (Hrsg.): Von *hdl* bis *cul8r*. Sprache und Kommunikation in den neuen Medien (Thema Deutsch, Bd. 7). Mannheim/Leipzig/Wien/Zürich: Dudenverlag, 317-333.
- Schneider, J. G. / Stöckl, H. (2011): Medientheorien und Multimodalität: Zur Einführung. In: Schneider, J. G. / Stöckl, H.: Medientheorien und Multimodalität. Ein TV-Werbespot – sieben methodische Beschreibungsansätze. Köln: Halem, 10-38.
- Schuegraf, M. / Meier, S. (2005): Chat- und Forenanalyse. In: Mikos, L. / Wegener, C. (Hrsg.): Qualitative Medienforschung. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 425-435.
- Schoenthal, G. (2010): s.v. Medium. In: Glück, H. (Hrsg.): Metzler Lexikon Sprache. Stuttgart: J.B. Metzler, 418.
- Schultz, O. L. (2004): Marshall McLuhan - Medien als Infrastrukturen und Archetypen. In: Lagaay, A. / Lauer, D.: Medientheorien: Eine philosophische Einführung. Frankfurt am Main: Campus, 31-68.
- Schweinitz, J. (2006): Totale Immersion und die Utopien von der virtuellen Realität. Ein Mediengründungsmythos zwischen Kino und Computerspiel. In: Neitzel, B. / Nohr, R. F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Schüren: Schüren Verlag, 136-153.
- Scollon, R. / Scollon, S. B. K. (2009): Multimodality and language. A retrospective and prospective view. In: Jewitt, C.: The Routledge Handbook of Multimodal Analysis. London: Routledge, 170-180.
- Scollon, R. / Scollon, S. B. K. (2004). Nexus analysis: discourse and the emerging internet. Routledge.
- Scollon, R. / Scollon, S. B. K. (2003). Discourses in Place: Language in the Material World. Routledge.
- Scollon, R. (2001): Mediated discourse: the nexus of practice. Routledge.

- Selting, M. / Auer, P. / Barth-Weingarten, D. / Bergmann, J. / Bergmann, P. / Birkner, K. / Couper-Kuhlen, E. / Deppermann, A. / Gilles, P. / Günthner, S. / Hartung, M. / Kern, F. / Mertzluft, C. / Meyer, C. / Morek, M. / Oberzaucher, F. / Peters, J. / Quasthoff, U. / Schütte, W. / Stukenbrock, A. / Uhmann, S. (2009): Gesprächsanalytisches Transkriptionssystem 2 (GAT 2). In: *Gesprächsforschung - Online-Zeitschrift zur verbalen Interaktion* Ausgabe 10, 353-402 (www.gesprachsforschung-ozs.de)
- Shannon, C. / Weaver, W. (1949/1998): *The Mathematical Theory of Communication*. University of Illinois Press.
- Sicart, M. (2009): *The Ethics of Computer Games*. Cambridge/London: MIT Press.
- Siebenhaar, B. (2006): Regionale Variation in deutschen, österreichischen und Schweizer Chaträumen. In: Schlobinski, P. (Hrsg.): *Von *hdl* bis *cul8r**. Sprache und Kommunikation in den neuen Medien (Thema Deutsch, Bd. 7). Mannheim/Leipzig/Wien/Zürich: Dudenverlag, 133-147.
- Siever, T. (2006): Sprachökonomie in den „Neuen Medien“. In: Schlobinski, P. (Hrsg.): *Von *hdl* bis *cul8r**. Sprache und Kommunikation in den neuen Medien (Thema Deutsch, Bd. 7). Mannheim/Leipzig/Wien/Zürich: Dudenverlag, 71-88.
- Spitzer, Manfred (2007): *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft*. München: Dt. Taschenbuchverlag.
- Staiger, M. (2011): Filmanalyse und Medienkulturkompetenz. Zum sprach- und medienpädagogischen Potenzial audiovisueller Texte. In: Schneider, J.G. / Stöckl, H.: *Medientheorien und Multimodalität. Ein TV-Werbespot – sieben methodische Beschreibungsansätze*. Köln: Halem, 45-70.
- Steinseifer, M. (2011): Die Typologisierung multimodaler Kommunikationsangebote - Am Beispiel der visuellen Aspekte seitenbasierter Dokumente. In: Habscheid, S. (Hrsg.): *Textsorten, Handlungsmuster, Oberflächen. Linguistische Typologien der Kommunikation*. Berlin/New York: de Gruyter, 164-189.
- Treumann, K. P. (2005): Triangulation. In: Mikos, L. / Wegener, C. (Hrsg.): *Qualitative Medienforschung*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 209-221.
- Stertkamp, W. / Schüler, L. (2014): Transkription multimodaler Gefüge: Herausforderungen bei der Untersuchung interaktiver Prozesse am PC. In: Moritz, C. (Hrsg.): *Transkription von Video- und Filmdaten in der Qualitativen Sozialforschung*. Wiesbaden: Springer, 311-358.
- Stöckl, H. (2004): Typographie: Gewand und Körper des Textes - Linguistische Überlegungen zu typographischer Gestaltung. In: *Zeitschrift für Angewandte Linguistik* 41, 5-49.
- Storrer (2014): Sprachverfall durch internetbasierte Kommunikation? Linguistische Erklärungsansätze - empirische Befunde. In: *Sprachverfall? Dynamik - Wandel - Variation. Jahrbuch des Instituts für Deutsche Sprache 2013*. Berlin/New York: de Gruyter, 171-196.
- Tewes, M. (2006): „Eliza“ und ihre Kinder: Chat- und Lingubots als Beispiel für Mensch-Maschine-Kommunikation. In: Schlobinski, P. (Hrsg.): *Von *hdl* bis*

- *cul8r*. Sprache und Kommunikation in den neuen Medien (Thema Deutsch, Bd. 7). Mannheim/Leipzig/Wien/Zürich: Dudenverlag, 148-171.
- Thorne, S. L. / Fischer, I. / Lu, X. (2012): The Semiotic Ecology and Linguistic Complexity of an Online Game World. Portland State University. Internetquelle: http://pdxscholar.library.pdx.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1001&context=wll_fac (08.03.16)
- Thurlow, C./Poff, M. 2013: Text messaging. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T. (Hrsg.): *Pragmatics of Computer-mediated Communication*. Berlin, Boston: de Gruyter, 163-190.
- van Leeuwen, T. (2009): Parametric systems. The case of voice quality. In: Jewitt, C. (Hrsg.): *The Routledge Handbook of multimodal analysis*. London: Routledge, 68-77.
- van Leeuwen, T. (2005): *Introducing Social Semiotics*. London/New York: Routledge.
- Virtanen, T. (2013): Performativity in computer-mediated communication. In: Herring, S.C. / Stein, D. / Virtanen, T. (Hrsg.): *Pragmatics of Computer-mediated Communication*. Berlin, Boston: de Gruyter, 269-290.
- Vohl, A. (2002): Brauchen wir einen neuen Textbegriff? Der schreibende Affe. In: Fix, U. / Adamzik, K. / Antos, G. / Klemm, M. (Hrsg.): *Brauchen wir einen neuen Textbegriff?* Frankfurt am Main u.a. : Lang 2002, 121-124.
- Weidenmann, B. (2002): Multicodierung und Multimodalität im Lernprozess. In: Ising, L. J. / Klimsa, P.: *Information und Lernen mit Multimedia und Internet*. Weinheim: Belz, 45-62.
- Wiener, P. P. (2012): Charles D. Peirce. *Selected Writings. Values in a universe of chance*. New York: Dover Publications.
- Wilcox, K. (1980): *The Ethnography of Schooling Implications for Educational Policy Making*. Stanford, CA: IREFG.
- Wilensky, Roland (1989): Primal Content and actual content. An antidote to literal meaning. In: *Journal of Pragmatics* 13, 163-186.
- Wirth, U. (2006): Chatten online. In: Schlobinski, P. (Hrsg.): *Von *hdl* bis *cul8r*. Sprache und Kommunikation in den neuen Medien (Thema Deutsch, Bd. 7)*. Mannheim/Leipzig/Wien/Zürich: Dudenverlag, 118-132.
- Wolf, M.J.P. / Perron, B. (2014): *The Routledge Companion To Video Game Studies*. New York: Routledge.

Internetquellen

Alle Internetquellen wurden am 01.06.17 zwischen 08:00 und 18:00 Uhr zuletzt auf ihre Aktualität überprüft.

Inhalt	Adresse
Datenbanken mit Informationen zu virtuellen Spielfiguren, Gegenständen und Fähigkeiten in World of Warcraft	http://wowdata.buffed.de/ http://de.wowhead.com/ http://www.curse.com/addons/wow
Erläuterung des „Pre-potting“ (inoffiziell)	http://www.wowhead.com/forums&topic=173823/what-is-pre-poting
Erste offizielle Statistik von Blizzard Entertainment (beinhaltet Spielerzahlen und andere Informationen, kommerziell)	http://media.wow-europe.com/infographic/en/world-of-warcraft-infographic.html
Information zu Farbzuteilungen von spielinternen Gegenstandslinks	http://wow.gamona.de/das-spiel/gegenstaende/
Information zu Kleidungskonventionen im MMORPG-Rollenspiel	http://diealdor.wikia.com/wiki/RP-Kleidung
Informationen zu den Bevölkerungszahlen der World of Warcraft-Server	http://wow.mmozone.de/die-beliebtesten-deutschen-wow-realms/
Informationen zu den grafischen chat-basierten Zeichen in World of Warcraft (inoffiziell)	http://wowwiki.wikia.com/Target_markers
Informationen zu Weltmarkierungen in World of Warcraft	http://wowwiki.wikia.com/Raid_world_markers
Informationen zum ASCII-Zeichen-repertoire	https://support.office.com/de-de/article/ASCII-Zeichentabelle-d13f58d3-7bcb-44a7-a4d5-972ee12e50e0
Informationen zum Avatarfähigkeit „Heldentum“ in World of Warcraft	http://de.wowhead.com/spell=32182/heldentum
Informationen zum Avatarfähigkeit „Kick“ in World of Warcraft (engl. Variante)	http://www.wowhead.com/spell=1766/kick
Informationen zum Avatarfähigkeit „Sonnenstrahl“ in World of Warcraft	http://de.wowhead.com/spell=78675/sonnenstrahl
Informationen zum Avatarfähigkeit „Totem der Manaquelle“ in World of Warcraft	http://de.wowhead.com/spell=24854/totem-der-manaquelle
Informationen zum Computerspiel „Leisure Suit Larry 7“ und dem dort verwendeten „CyberSniff 2000“-System (Einbindung der olfaktorischen Sinnesmodalität in das Spiel)	http://www.allowe.com/gamedesign/Larry7%20Design.pdf
Informationen zum Konzept der „Raids“ (gemeint sind hier: Raidgruppen)	http://wowwiki.wikia.com/wiki/Raid

Informationen zum virtuellen Gegenstand „funkelnder Fürstenzirkon“ in World of Warcraft (inoffiziell)	http://wowdata.buffed.de/item/Edelstein/Funkelnder-Fuerstenzirkon-40120
Informationen zum virtuellen Gegenstand „Goblin-Überbrückungskabel“ in World of Warcraft	http://wowdata.buffed.de/item/Handwerkswaren/Goblinueberbrueckungskabel-XL-18587
Informationen zum virtuellen Gegenstand „Nitro-Booster“ in World of Warcraft	http://de.wowhead.com/spell=55016/nitrobooster
Informationen zur den Game Studies in Deutschland	http://www.donau-uni.ac.at/de/studium/gamestudies/ https://dbs-lin.ruhr-uni-bochum.de/igs/
Informationen zur Entstehung der Computerspiele	http://www.pong-story.com/intro.htm http://www.gamasutra.com/features/20070223a/barton_pfv.htm
Informationen zur Entstehung von „Dungeons&Dragons“	http://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure
Informationen zur Forschungsausrichtung der Game Studies im Allgemeinen	http://gamestudies.org/1402
Informationen zur Geschlechterverteilung in der allgemeinen Spielergemeinschaft	http://www.spiegel.de/netzwelt/gadgets/gfk-studie-knapp-die-haelfte-der-gamer-ist-weiblich-a-777009.html
Informationen zur inoffiziellen Spielmodifikation „Deadly Boss Mods“ (DBM)	http://www.curse.com/addons/wow/deadly-boss-mods
Informationen zur inoffiziellen Spielmodifikation „MyRolePlay“ (Rollenspiel-Tooltip und Rollenspiel-Flag)	http://www.curse.com/addons/wow/my-role-play
Informationen zur inoffiziellen Spielmodifikation „Total RP 2/Total RP 3“ (ermöglich u.a. Rollenspiel-Tooltips)	https://mods.curse.com/addons/wow/total-rp-3
Informationen zur inoffiziellen Spielmodifikation „Tradeforwarder“ (erhöht die Reichweite des Handelschannels)	http://www.curse.com/addons/wow/tradeforwarder
Informationen zur inoffiziellen Spielmodifikation „Unlimited Chatmessage“ (lässt Chatbeiträge von mehr als 255 Zeichen zu)	http://www.curse.com/addons/wow/unlimitedchatmessage
Informationen zur maximalen Mitgliederanzahl von World of Warcraft-Gilden	http://www.wowwiki.com/Guild
Informationen zur Raidinstanz „Terrasse des ewigen Frühlings“	http://eu.battle.net/wow/de/zone/terrace-of-endless-spring/
Informationen zur Reichweite des Sagen- und des Schreien-Channels	http://www.wowwiki.com/Chat
Informationen zur World of Warcraft-Erweiterung „Legion“	http://us.battle.net/wow/en/blog/19841681/new-world-of-warcraft-legion-unveiling-here-8-6-2015
Informationen zur World of Warcraft-Erweiterung „Warlords of Draenor“	http://eu.battle.net/wow/de/blog/16690866

Informationen zur World of Warcraft-Raidinstanz „Highmaul“ (Hochfels)	http://de.wowhead.com/guides/raiding/highmaul/highmaul-raid-overview#bosses-and-strategy-guide
Informationen zur Zahl der World of Warcraft-Abonnenten in Legion (inoffiziell)	http://www.pcgames.de/World-of-Warcraft-Legion-Spiel-55966/News/spielerzahlen-wieder-jenseits-der-10-millionen-1209601/
Inoffizielle Liste der World-of-Warcraft-Emotes und der dafür benötigten Emote-Befehle	http://www.ganz-kreativ.com/wow-kommandos-100.pdf
Inoffizielle Liste zu Varianten des der /me- bzw. /flirt-Emotes in World of Warcraft	http://forum.buffed.de/index.php/topic/7973-wow-witzeflirt-spruche-liste/
Inoffizielle Übersicht über Avatar-Berufe in World of Warcraft	http://www.wowberufeguide.de/
Inoffizielles World of Warcraft-Glossar	http://eu.battle.net/wow/de/forum/topic/8113681641#1
JIM-Studie 2015	http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf15/JIM_2015.pdf
KIM-Studie 2014	http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf14/KIM14.pdf
Leitfäden und Hilfeseiten für World of Warcraft-Rollenspieler (inoffiziell)	http://forscherliga.wikia.com/wiki/RP-Guide:_Neueinsteiger http://diealdor.wikia.com/wiki/Die_Aldor_Wiki
Liste der World-of-Warcraft-Gegenstandskategorie „Fläschchen“	http://eu.battle.net/wow/de/item/?classId=0&subClassId=3
Listen englisch- und deutschsprachiger Emote-Befehle in World of Warcraft	http://wowwiki.wikia.com/List_of_emotes , http://www.ganz-kreativ.com/wow-kommandos-100.pdf
MMORPG-Definition im „WoW-Beginners Guide“ von Blizzard Entertainment	http://us.battle.net/wow/en/game/guide/
Offizielle Webseite der Steam-Community	https://steamcommunity.com/login/home
Offizielle Webseite zur virtuellen Interaktionsumgebung „Second Life“	http://secondlife.com/
Offizielle Webseite zum „Battle-Net“	http://eu.battle.net/de/faq/
Offizielle Webseite zum „Nintendo-Miiverse“	https://miiverse.nintendo.net/
Offizielle Webseite zum „Playstation-Network“	http://de.playstation.com/psn/
Offizielle Webseite zum „Xbox-Live“-Netzwerk	https://support.xbox.com/de-DE/xbox-360/xbox-live/connecting-to-xbox-live
Offizielle Webseite zum Baukasten-spiel „Minecraft“	https://minecraft.net/
Offizielle Webseite zum Internettelefonieprogramm „Teamspeak“	http://www.teamspeak.com/#
Offizielle Webseite zum MMORPG „Ultima Online“	http://www.uo.com/

Offizielle Webseite zum Online-Computerspiel „Dungeons&Dragons Online“	http://www.ddo.com/de
Offizielle Webseite zum Online-Computerspiels „Meridian 59“	http://www.meridian59.com/
Offizielle Webseite von „Rocketbeans-TV“ (Livestreaming mit Gaminginhalten)	http://rocketbeans.tv/
Offizielle Webseite zum Geschicklichkeitsspiel „Candy Crush Saga“	http://candycrushsaga.com/en/
Offizielle Webseite zum Sammelspiel „Pokémon GO“	http://www.pokemon.com/de/pokemon-videospiele/pokemon-go/
Offizielle Webseiten des sozialen Netzwerks „Facebook“	www.facebook.com www.facebook.de
Offizielles World of Warcraft-Internetforum	http://eu.battle.net/wow/de/forum/
Online-Artikel zum Durchschnittsalter von Computerspielern	http://www.pcgames.de/Studie-Thema-208650/News/Gaming-Studien-Jeder-Dritte-Deutsche-ist-ein-Spieler-Durchschnittsalter-liegt-bei-31-Jahren-841769/
Online-Artikel zur Geschlechterverteilung von Computerspielern	https://www.wired.de/collection/life/studie-frauen-zocken- genausoviele-videospiele-wie-maenne
Quelle für Varianten von „Dungeons&Dragons“-Charakterblätter	http://dnd.wizards.com/articles/features/character_sheets
Serververteilung und Serverstatus von World of Warcraft	http://eu.battle.net/wow/de/status#locale=deutsch
Spiele.de-Artikel zum „Geruchskino“	http://www.spiegel.de/einestages/geruchskino-von-smellie-filmen-und-riech-maschinen-a-1020410.html
Statistik zu den Abonnentenzahlen in World of Warcraft von 2005 bis 2015	https://de.statista.com/statistik/daten/studie/208146/umfrage/anzahl-der-abonnenten-von-world-of-warcraft/
Tagesspiegel-Artikel zum „Geruchshandy“	http://www.tagesspiegel.de/medien/geruchs-tv-mit-der-nase-sieht-man-besser/11391910.html
Übersetzungshilfe für den Morse-Kode	http://morsecode.scphillips.com/translator.html
Übersicht über verschiedene Bossstrategien/Bossguides für World of Warcraft	http://wow.mmozone.de/wow-guides/wod-raids/
Verhaltensregeln für Rollenspiel- und für PvP-Server	https://eu.battle.net/support/de/article/RP-PvP-Bestimmungen
Verhaltensregelwerk für World of Warcraft-Rollenspielserver (offiziell)	https://eu.battle.net/support/de/article/300463
Weiterführende Informationen zum „Corpse-Running“	http://wowwiki.wikia.com/wiki/Corpse_running
Weiterführende Informationen zum „Raidfinder“ in World of Warcraft	http://wowwiki.wikia.com/Raid_Finder
Weiterführende Informationen zum „ScentScapeSystem“ (Einbringung)	http://www.gizmag.com/scentscape-system-adds-smells-to-games-and-videos/17615/

der olfaktorischen Sinnesmodalität in Computerspiele und Fernsehen)	
Weiterführende Informationen zum Erfolg und zur Verbreitung des Geschicklichkeitsspiels „Candy Crush Saga“ im May 2013	http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2324228/Candy-Crush-Saga-overtakes-Angry-Birds-WORLDS-popular-game.html
Weiterführende Informationen zum Hack&Slay-Spiel „Diablo 3“ (Blizzard Entertainment)	http://eu.battle.net/d3/de/
Weiterführende Informationen zum Online-Computerspiel „Meridian 59“	http://de.wikipedia.org/wiki/Meridian_59
Weiterführende Informationen zur „ASCII-Art“	http://www.chris.com/ascii/index.php?page=what-is-ascii-art
Weiterführende Informationen zur World of Warcraft-Quest „Aufgeben ist keine Option“ (inoffiziell)	http://de.wowhead.com/quest=33526/aufgeben-ist-keine-option
Weiterführende Informationen zur World of Warcraft-Quest „Ein Gronnlingproblem“ (inoffiziell, deutsche und englische Variante)	http://www.wowhead.com/quest=34592/a-gronnling-problem http://de.wowhead.com/quest=34592/ein-gronnlingproblem

Abkürzungsverzeichnis

Für Abkürzungen aus dem spieler Sprachlichen Register siehe ANHANG 1.

AOI	Area of Interest
ASCII	American Standard Code for Information Interchange
CMC	Computer-mediated communication
DBM	Deadly Boss Mods (World of Warcraft-AddOn)
DMC	Digitally mediated communication
EMC	Electronically mediated communication
GAT (2)	Gesprächsanalytisches Transkriptionssystem
IBK	Internetbasierte Kommunikation
KSC	Keyboard-to-screen-communication
MDA	Multimodale Diskursanalyse
MMOG	Massively Multiplayer Online Game
MMORPG	Massively Multiplay Online Role-Playing Game
MUD	Multi User Dungeon
RA-[Nummer]	Raidavatar (Spielfigur)
RA-L	Raidavatar (Spielfigur, Leiter)
RP	Role-Playing (Rollenspiel)
RP-A[Nummer]	Role-Playing-Avatar (Spielfigur)
RPG	Role-Playing Game
RP-S[Nummer]	Role-Playing Sender (realweltlicher Sender)
RS-[Nummer]	Raid-Sender (realweltlicher Sender)
RS-L	Raid-Sender (realweltlicher Sender, Leiter)
S[Nummer]	Sender (WoWSK)
SCU	Standard-Chatumgebung
SFL	Systemisch-funktionale Linguistik
SGK	Spielgebundene Kommunikation
SUK	Spielungebundene Kommunikation
VoIP	Voice over Internet Protocol
WoW	World of Warcraft
WoWLogK	World of Warcraft Log-Korpus
WoWLogK-[Nummer]	World of Warcraft Log-Korpus (Sender)
WoW-OU	World of Warcraft Online-Umfrage
WoWRaidV	World of Warcraft Raid-Videoaufnahmen

WoWRPV	World of Warcraft Role-Playing-Videoaufnahmen
WoWSK	World of Warcraft Screenshot-Korpus

Das vorliegende Buch beschäftigt sich mit Formen multimodaler Kommunikation im Internet. Im Zentrum der Untersuchung stehen die sogenannten *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) - umfangreiche internetbasierte Computerspiele, die von ihren Nutzern als Plattform zur Kommunikation auf textueller, grafischer und auditiver Ebene eingesetzt werden. In der MMORPG-Spielerkommunikation treten Moduskombinationen zutage, die hinsichtlich ihrer Komplexität bisher in der Multimodalitätsforschung ungesehen sind. Anhand ausgewählter Kommunikationsausschnitte aus dem wohl bekanntesten MMORPG-Vertreter „World of Warcraft“ wird nach Form und Funktion multimodaler Ausdrücke in verschiedenen Spielkontexten gefragt. Zentral ist dabei auch die Frage nach der Rolle der Sprache im multimodalen Gefüge.

Linguistische Untersuchungen 11

Herausgegeben von Iris Bons, Gerd Fritz und Thomas Gloning

ISBN 978-3-944682-25-9